

100 COMICS

QUI ONT MARQUÉ L'HISTOIRE !





1. Alana et Hazel, *Saga* (Image Comics)
2. Marv, *Sin City* (Dark Horse Comics)
3. Michonne, *The Walking Dead* (Image Comics)
4. Batman (DC Comics)
5. Invincible (Image Comics)
6. Sandman (DC Black Label)
7. Phoenix (Marvel Comics)
8. Clark Kent (DC Comics)
9. Wonder Woman (DC Comics)
10. Daredevil (Marvel Comics)
11. Hellboy (Dark Horse Comics)
12. *Bone* (Cartoon Books)
13. Spiderman (Marvel Comics)
14. Dr Manhattan, *Watchmen* (DC Comics)
15. V (masque), *V pour Vendetta* (DC Comics)
16. Iron Man (Marvel Comics)



100 COMICS

qui ont marqué l'histoire !

YNNIS ÉDITIONS

38 rue Notre-Dame-de-Nazareth – 75003 Paris
 ynnis-editions.fr

Président: Cedric Littardi

Directeur éditorial et artistique: Sébastien Rost

Correction: Mélissa Veludo

Conception graphique: Stéphanie Lairet

Couverture: Laurent Lefevre

Coordination éditoriale: Alexandra Ramos, Stéphanie Chaptal

Auteurs: Arnaud Tomasini, Marceau Henault, Siegfried Würtz, Sophie Bonadè, François Rey, Henri Delecroix, Fred Wullsch, Jean-Michel Ferragatti

Iconographie: Alexandra Ramos, Jeanne Bucher

Fabrication: centSucres

Marketing & communication: Camille Nogueira

Diffuseur: La Diff

ISBN: 978-2-37697-263-1

Dépôt légal: octobre 2022

Tous droits réservés.

Le Code de la propriété intellectuelle n'autorisant, aux termes des paragraphes 2 et 3 de l'article L. 122-5, d'une part, que les « copies ou reproductions strictement réservées à l'usage privé du copiste et non destinées à une utilisation collective » et, d'autre part, sous réserve du nom de l'auteur et de la source, que les « analyses et les courtes citations justifiées par le caractère critique, polémique, pédagogique, scientifique ou d'information », toute représentation ou reproduction intégrale ou partielle, faite sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droit ou ayants cause, est illicite (article L. 122-4). Cette représentation ou reproduction, par quelque procédé que ce soit, constituerait donc une contrefaçon sanctionnée par les articles L. 335-2 et suivants du Code de la propriété intellectuelle.

Les images qui ponctuent ces pages sont uniquement publiées à des fins illustratives des propos des auteurs.

© Image Comics © DC Comics © Marvel Comics © Dark Horse Comics © Warners Bros Entertainment Inc. © Comics Initiative © Pantheon Books © Pacific Comics © Vertigo © Warner Books © First Comics © Top Shelf Productions Caliber Presents © Cartoon Books © Valiant Comics © Fantagraphics Books © Vertigo Graphic © Kitchen Sink Press © America's Best Comics © WildStorm Productions © Top Shelf Production © IDW © Avatar Press © First Second Books © HarperCollins Publishers

© Panini © Delcourt © Urban Comics © Flammarion © Presses de la cité © Glénat © Peplum © Semic France © Rackham © Vertigo Graphic © Casterman © Akileos © HiComics © Rue de Sèvres © Dargaud

100 COMICS

QUI ONT MARQUÉ L'HISTOIRE !



SOMMAIRE

Préface – Le Commis des Comics _____ 6

Introduction _____ 8

ANNÉES 1960

Fantastic Four : Voici venir Galactus ! _____ 10

Batman par Neal Adams _____ 12

Nick Fury, Agent of S.H.I.E.L.D. _____ 14

Cannon _____ 16

ANNÉES 1970

Conan le Barbare _____ 18

Fourth World _____ 20

Green Lantern/Green Arrow _____ 22

Swamp Thing _____ 24

Le Tombeau de Dracula _____ 26

Wimmen's Comix _____ 28

The Eternals _____ 30

Un pacte avec Dieu _____ 32

ANNÉES 1980

Maus _____ 34

The New Teen Titans _____ 36

X-Men : la saga du Phénix Noir _____ 38

X-Men : Days of Future Past _____ 40

Camelot 3000 _____ 42

Rocketeer _____ 44

V pour Vendetta _____ 46

X-Men : Dieu crée, l'Homme détruit _____ 48

The Mighty Thor _____ 50

Wolverine _____ 52

Calvin & Hobbes _____ 54

Crisis on Infinite Earths _____ 56

Batman: The Dark Knight _____ 58

Daredevil : Renaissance _____ 60

Watchmen _____ 62

Corum _____ 64

Hulk _____ 66

Iron Man _____ 68

Batman The Killing Joke _____ 70

Sandman _____ 72

Arkham Asylum _____ 74

From Hell _____ 76

The Crow _____ 78

Doom Patrol _____ 80

La Balade de Lobo _____ 82

Bone _____ 84

Wolverine : l'Arme X _____ 86

Le Gant de l'Infini _____ 88

Sin City _____ 90

Spawn _____ 92

Archer and Armstrong _____ 94

La Jeunesse de Picsou _____ 96

Ghost World _____ 98

La Mort de Superman _____ 100

L'Art invisible _____ 102

Strangers in Paradise _____ 104

Martians _____ 106

Hellboy _____ 108

Black Hole _____ 110

Preacher _____ 112

ANNÉES 1980

ANNÉES 1990

ANNÉES 1990

Kingdom Come	114
Daredevil : Sous l'aile du diable	116
The Goon	118
La Ligue des gentlemen extraordinaires	120
100 Bullets	122
Earth X	124
Rising Star	126
The Authority	128

ANNÉES 2000

Alias	130
Batman Silence	132
Ultimates	134
Wonder Woman The Hiketeia	136
Gotham Central	138
Invincible	140
Catwoman	142
Fables	144
Blankets	146
The Walking Dead	148
Marvel 1602	150
DC: The New Frontier	152
Superman Identité secrète	154
All Star Superman	156
X-Men: House of M	158
Fear Agent	160
Batman année 100	162
Criminal	164
The Boys	166
The Immortal Iron Fist	168

Umbrella Academy	170
Locke & Key	172
I Kill Giants	174
Old Man Logan	176
Sweet Tooth	178
American Vampire	180
Tortues Ninja	182
Hawkeye	184
Saga	186
Punk Rock Jesus	188
Spider-Man: Spider-Verse	190
Providence	192
Le Sculpteur	194
Nimona	196
Black Hammer	198
Dark Knight	200
Batman White Knight	202
Mister Miracle	204
Wonder Woman Dead Earth	206

ANNÉES 2000

DEPUIS 2010

PRÉFACE

LE COMMIS DES COMICS

Sept. C'est le nombre d'histoires qu'il existerait au total selon Christopher Booker, qui aura mis plus de 30 ans avant de le théoriser. Donc vous pourriez me dire : « Pourquoi aller lire ces 100 *comics* ainsi que les milliers d'autres qui n'y figurent pas, en plus de tous ceux qui ne sont pas encore sortis ? » Eh bien parce que peu importe que tous les humains aient le même squelette, ça ne nous a jamais empêchés de vouloir faire de nouvelles connaissances. Et puis impossible de n'en choisir que sept... Enfin, si on le voulait, on pourrait ne garder que *La Jeunesse de Picsou* de Don Rosa pour illustrer l'archétype d'un récit du passage de la misère à la richesse. Qui affronte mieux le monstre que *Hellboy* de Mike Mignola qui doit se battre contre ceux qui nous terrorisent et celui qu'il possède peut-être en lui ? La façon dont Jim Starlin décrit le périple de Thanos pour réunir les Pierres de l'Infini pourrait incarner l'histoire d'une quête par excellence. D'ailleurs, *Scott Pilgrim* de Bryan Lee O'Malley se lit comme une parfaite comédie tandis que la saga *Criminal* d'Ed Brubaker et Sean Phillips déroule les étapes d'une tragédie impeccablement rythmée. *Transmetropolitan* décrit un voyage et un retour intenses orchestrés par Darick Robertson et Warren Ellis. Enfin, Alan Moore, Steve Bissette et John Totleben parviennent à revoir *Swamp Thing* à la racine pour narrer une renaissance chère à la littérature super-héroïque.

Pour autant, qu'il serait dommage de ne garder que ces sept chefs-d'œuvre... Et là, vous allez me rétorquer « Mais qui t'a demandé de n'en garder que sept ?! », et effectivement, personne. Mais vous seriez surpris du nombre de commentaires ou de questions que je reçois et qui demandent, en gros, « et si tu ne devais garder qu'un livre... » ou « fais-nous un top 3 ! ». Et j'en profite pour dire à quel point je n'aime pas ces questions. À chaque fois, je finis par bafouiller, donner une réponse parce qu'il faut avancer et regretter de ne pas avoir cité tous les autres *comics* qui me viennent successivement à l'esprit. Ou bien j'en donne 15, et vois le regard

perplexe de mon interlocuteur doutant fortement de mes aptitudes à calculer... Donc 100 *comics*, c'est bien mieux. Mais ce n'est pas encore assez !

La lecture constitue un moyen intemporel d'explorer le monde, de découvrir d'autres cœurs que le nôtre. De nous évader en période de confinement ou de rentrer chez soi en

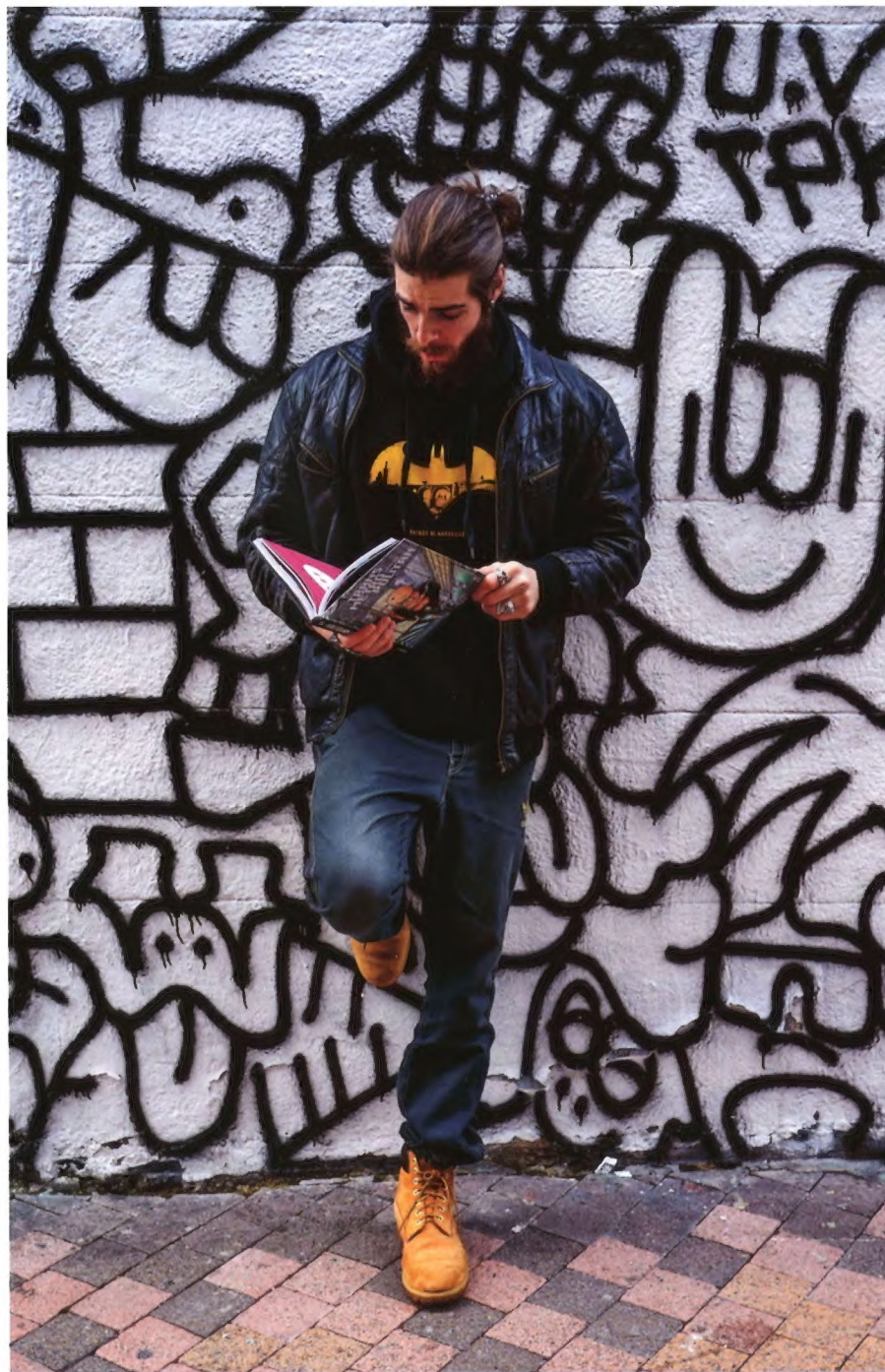


© Floyd-Renton

relisant un de nos classiques quand on se sent perdu. Les bandes dessinées offrent des bouffées d'air frais qui font pétiller et c'est peut-être là l'objet de leurs bulles. Les gouttières nous offrent un chemin pour entrer dans les cases et permettent à celles-ci de s'introduire dans le réel car la fiction peut changer le monde. Rien ne serait possible sans les artistes travaillant dur pour laisser passer l'art à travers leur personne sacrée et nous ne les remercierons jamais assez pour cela alors lisons, lisons et lisons !

Je prends chaque bouquin comme autant de recettes préparées avec tellement d'ingrédients possibles qu'une seule vie ne suffirait pas pour goûter chaque mets littéraire et pourtant, je me veux Gargantua de bibliothèque. Et la chance que nous avons avec les *comic books*, c'est que leur méthode de fabrication même permet de multiplier leur caractère unique. Prenez une page écrite par un scénariste et donnez-la à dix dessinateurs différents et vous aurez dix histoires différentes, et ça se poursuit avec l'intervention de l'encreur et du coloriste.

Voilà comment j'affirme que sept histoires deviennent des millions, et si vous commencez avec ces 100 recommandations, quelque chose me dit que vous ne voudrez pas en rester là...



© Floyd-Renton



CRAIG THOMPSON **Blankets**



BLACK HOLE



MAUS



INTRODUCTION

ET CE N'EST QUE LE DÉBUT...

100 *comics* pour un bel ouvrage bien copieux. Ce ne sont non pas 100 albums différents ou 100 magazines, mais bien 100 titres de bande dessinée américaine, car telle est la signification du mot « *comics* », qui sont proposés à votre envie de découverte, de relecture ou d'approfondissement. Que leur histoire soit un *one-shot* se limitant à un album (tel *Maus*), qu'elle soit constituée d'une mosaïque de *comic strip* parue dans les journaux d'information ou leurs suppléments du dimanche (comme ce fut le cas pour *Calvin et Hobbes*), qu'elle regroupe une série dans son intégralité (comme *Saga* ou *The Walking Dead*) ou encore que l'on parle d'un arc narratif en particulier dans une histoire s'étalant sur des décennies. Ce ne sont pas les 100 meilleurs *comics* de l'histoire des *comics*, car tout classement serait subjectif et chacun des auteurs et autrices ayant compilé ces titres aurait son propre point de vue, sa propre liste d'incontournables. D'autant que de nouveaux titres s'annoncent chaque jour, certains indépendants, d'autres ajoutant leur pierre aux mythologies créées par les deux principaux éditeurs – Marvel et DC – et que de nouveaux bijoux se présentent à nous lecteurs. Ce ne sont pas non plus les 100 *comics* qu'il faut avoir lus ou qu'il est indispensable de posséder dans sa bibliothèque pour tout connaître de cette branche de la bande dessinée.

Non, ces 100 *comics* sont à prendre comme une introduction pour vous montrer toute la richesse de la BD anglo-saxonne. Qu'elle mette en scène des super-héros dans leurs combats contre le crime dans les rues de leur ville de prédilection ou luttant contre des menaces galactiques ou extradimensionnelles, qu'elle aille chercher son inspiration dans d'autres genres littéraires comme l'horreur, le polar ou la romance, les 100 titres que nous vous proposons dans cet ouvrage sont parmi les plus représentatifs de sa diversité et de la puissance de ses récits mis en images. Et puisqu'il faut bien un classement, nous avons choisi de vous les présenter par ordre de sortie en prenant comme référence la date de leur première parution dans leur langue d'origine. En effet, les *comics*, comme toutes les œuvres artistiques, sont le reflet d'un univers et d'une époque. Que leurs histoires se passent dans un lointain passé, dans un futur interstellaire ou dans des mondes remplis de monstres, de magie et de merveilles, les *comics* nous parlent avant tout de nous, de nos travers, de nos angoisses, mais également de nos rêves, nos envies et nos espoirs. Et sans plus attendre, commençons notre voyage... Tournez vite la page !

Stéphanie Chaptal

FANTASTIC FOUR : VOICI VENIR GALACTUS !

La première apparition du Silver Surfer !

L'un des sommets du Marvel Age est la saga *The Coming of Galactus*. Rien n'avait été fait dans l'histoire des *comics* avec une telle envergure cosmique et elle reste l'une des œuvres les plus marquantes de Jack Kirby, graphiquement mais aussi dans son apport à l'univers Marvel.

FICHE TECHNIQUE

Scénariste : Stan Lee
Illustrateur : Jack Kirby
Coloriste : Stan Goldberg
Année de la première édition
du volume 1 en langue originale : 1966
Éditeur original : Marvel Comics



À la fin des années 1960, bien que Marvel Comics rencontre un succès grandissant, la maison d'édition travaille encore de façon très artisanale. L'une de ses faiblesses est devenue l'une de ses forces. Du fait d'allocations de ressources très limitées au sein de la galaxie de publications de Martin Goodman (le créateur de Marvel Comics), son neveu par alliance Stan Lee est quasiment le seul scénariste de la branche *comics* depuis des années. Auteur prolifique, il arrive néanmoins à jongler avec quasiment toutes les séries du « *romance comics* » aux titres de super-héros.

Cette faiblesse devient une force lorsqu'il s'agit de gérer la cohérence des différents titres. Éditeur unique depuis des décennies, Stan Lee se retrouve de fait capable de coordonner tous les personnages et d'ainsi donner à l'univers de ses héros une vraie continuité.

Ceci n'est possible que parce qu'il peut se reposer sur des dessinateurs qui vont s'impliquer fortement dans le développement des séries avec ce qui sera appelé la « méthode Marvel ».

Plutôt que de livrer des scénarios entièrement découpés case par case (ou page par page, au minimum) comme c'est habituellement la norme, Lee va livrer des idées de scénario à ses dessinateurs et leur laisser faire le découpage pour ensuite plaquer sur les planches crayonnées les dialogues irrévérrencieux qui sont son deuxième point fort.

The Coming of Galactus (*Voici venir Galactus !*) est l'exemple archétypal de la méthode Marvel. En effet, Stan Lee racontera qu'à court d'idées, il a indiqué à Jack Kirby comme simple intrigue d'épisode pour la série *Fantastic Four* : « *Let's them fight God.* » (« Faisons-les affronter Dieu. »)

Fort de cette unique phrase, Jack Kirby va non seulement ramener des pages d'une beauté extraordinaire, mais créer surtout une intrigue cosmique qui bien que ne s'étendant que sur trois épisodes, va apporter de nouvelles créations qui vont renforcer les bases mêmes de l'univers Marvel.



L'histoire commence avec une panique généralisée sur Terre. Toute l'atmosphère s'est enflammée mais sans dégager de chaleur. La population pense la fin du monde arrivée et elle n'a pas complètement tort. Car peu de temps après apparaît une forme argentée chevauchant une planche de surf. À peine arrivée, elle lance une sorte de signal tandis qu'apparaît la figure géante bien connue des lecteurs de *The Watcher* (le Gardien).

Il explique alors aux Fantastic Four que, violant son serment d'inaction, c'est lui qui a essayé de camoufler la Terre à ce Surfer d'Argent car il annonce la venue de Galactus, le dévoreur de planètes.

Et en effet, peu après apparaît un autre géant venu de l'espace dans un costume inspiré des armures de l'Antiquité. Galactus est l'un des principes immuables de l'univers. Il se nourrit de l'énergie des planètes, qu'elles soient habitées ou non. Et sa faim dévorante lui a fait jeter son dévolu sur la première que son héraut lui signalerait : la Terre. Et rien dans les arguments du Gardien ou les actions des Fantastic Four ne pourra le faire changer d'avis.

Le dessin de Jack « King » Kirby est à son summum et transparaît dans la démesure des personnages, les pages entières, qu'elles soient simples ou doubles, le dynamisme des pages avec les célèbres « Kirby krackle » (la représentation graphique des lignes de force et énergétiques) et l'utilisation de collage pour représenter l'immensité de l'univers.

Mais ce qui est encore plus incroyable est le foisonnement créatif de l'artiste. À partir d'une simple phrase (même s'il est probable que la conversation ait été plus étoffée), il va créer deux des personnages les plus marquants à la fois visuellement et philosophiquement de l'univers Marvel. Stan Lee lui-même le reconnaîtra dans ses écrits puisqu'il indiquera qu'il avait découvert le

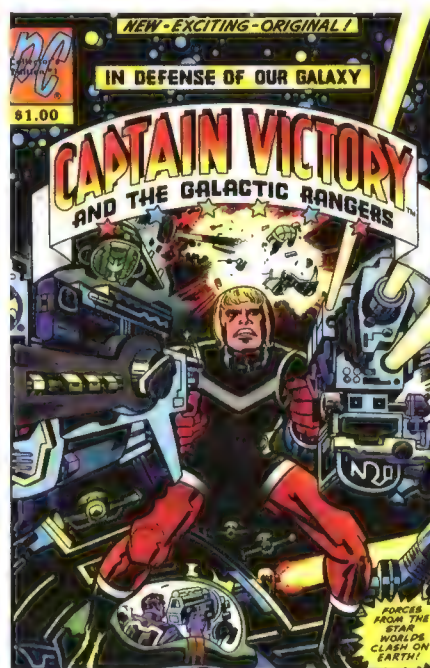
personnage argenté sur les planches de Jack Kirby et lui avait demandé qui il était. Kirby répondant : « Je pensais qu'un personnage aussi puissant devait être précédé d'un héraut. »

Cela n'empêchera pas honteusement Stan Lee de s'accaparer ce personnage dont il n'est responsable en rien de la création en donnant des instructions selon lesquelles il devait être le seul membre de l'équipe Marvel à pouvoir écrire sur lui. À sa décharge, et sans rien excuser de cet accaparement amoral, il transformera ce personnage presque mutique et sans émotion en une figure christique qui marquera toute une génération de lecteurs, et notamment en France.

Les épisodes de *Voici venir Galactus !* sont marqués de la démesure de Jack Kirby et de ses inspirations cosmiques, qu'il développe depuis des décennies dans le monde des comics. Cela reste l'œuvre la plus cohérente de l'auteur même devant *The Fourth World* (Le Quatrième Monde) ou *Captain Victory*, qui traitent de sujets similaires. Le mérite en revient sans doute à Stan Lee, dont la puissance des dialogues apporte énormément à cet affrontement entre entités cosmiques et à son rôle d'éditeur qui savait si bien canaliser la puissance créative de son partenaire.

Encore aujourd'hui, ces épisodes servent de fondation à de nombreuses ramifications de l'univers Marvel et restent d'une puissance rarement égalée (notamment grâce à l'encrage de Joe Sinnott). L'impact de cette saga fut énorme à l'époque, notamment vis-à-vis des lecteurs, car rien de comparable n'était disponible chez les concurrents de Marvel Comics.

Jean-Michel Ferragatti



BATMAN VU PAR NEAL ADAMS

De l'âge d'argent à l'âge de bronze

À la fin des années 1960, Neal Adams devient le dessinateur de *The Brave and the Bold*, magazine lancé par DC Comics qui met en scène Batman et un autre héros qui change à chaque numéro. L'illustrateur va alors forger l'image moderne de Batman et le faire entrer dans une toute nouvelle ère.

FICHE TECHNIQUE

Scénariste : Multiples
 Illustrateur : Neal Adams
 Coloristes : Multiples
 Année de la première édition
 du volume 1 en langue originale : 1967
 Éditeur original : DC Comics

© D.R.



Neal Adams

La mise en place du Comics Code Authority, organisme de censure et d'autocensure des *comics*, en 1954, a mis un terme définitif à une période surnommée « l'âge d'or des *comics* ». Vient alors « l'âge d'argent ». N'ayant plus le droit de publier des histoires d'horreur ou des polars, considérées comme trop violentes, les éditeurs se concentrent donc sur les super-héros. DC Comics cherche à faire prendre un nouveau départ à Batman, Superman et tous ses autres héros tandis que Marvel, sous l'impulsion de Stan Lee,

créé les 4 Fantastiques, Spider-Man, les X-Men et beaucoup d'autres personnages qui appartiennent aujourd'hui à la mythologie de l'éditeur.

L'âge d'argent se caractérise par une grande légèreté dans les scénarios qui étaient publiés. Les aventures sont colorées, dénuées de tout côté sombre. À la place de la violence, les héros préfèrent mettre au point des plans tordus pour contrer leurs adversaires. De même, les auteurs doivent faire en sorte qu'on repère immédiatement où est le bien (qui doit toujours triompher à la fin) et où est le mal. Aucune place pour la nuance ou le doute moral. De même, les auteurs n'ont plus le droit de faire passer des messages considérés comme politiques comme ça avait pu être le cas pendant la Seconde Guerre mondiale.

Malgré une période faste au niveau de la création de personnages, l'âge d'argent reste marqué par l'ombre du CCA, qui brimait les auteurs. C'est pourquoi à partir de la fin des années 1960, certains scénaristes et illustrateurs vont essayer de faire bouger les lignes. Neal Adams en fait partie.

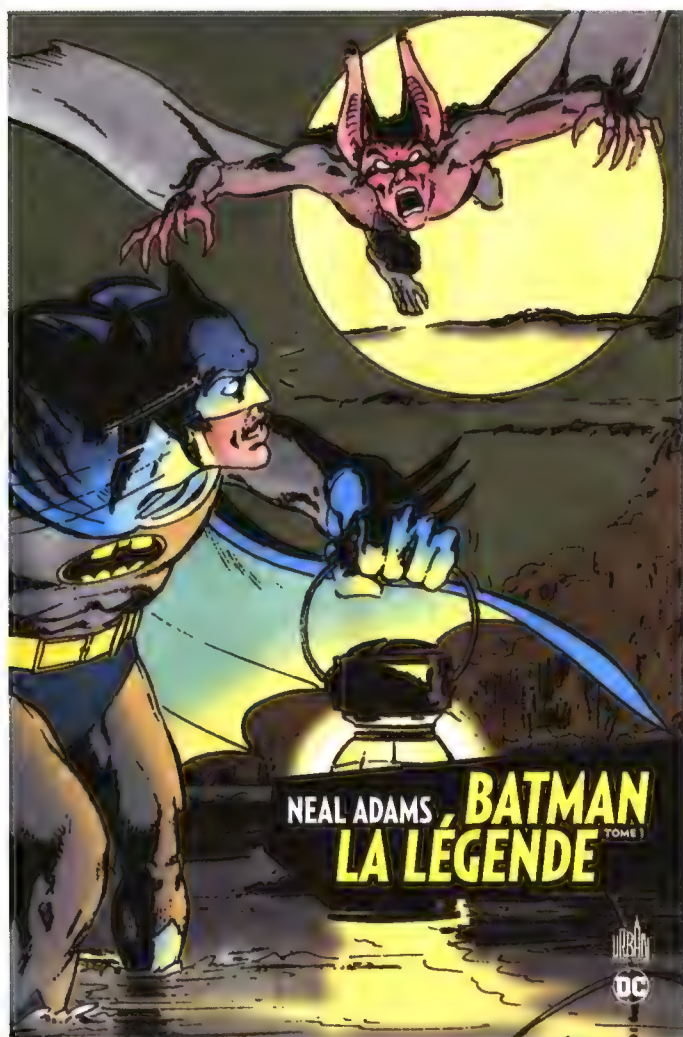
Le dessinateur est embauché par DC Comics en 1967 pour dessiner le personnage de Deadman. À peine une année plus tard, l'éditeur lui confie sa revue *The Brave and the Bold*, qui met en scène Batman faisant équipe avec un justicier différent à chaque fois. Directement très apprécié pour la qualité de son travail, l'illustrateur se verra

ensuite confier les deux séries principales consacrées à la chauve-souris : *Detective Comics* et *Batman*. Pendant plusieurs années, jusqu'en 1974, Neal Adams va donc avoir le plaisir de réinventer le personnage de Bruce Wayne et son alter ego masqué pour le faire sortir de l'âge d'argent et entrer dans l'ère qui s'ouvre alors : l'âge de bronze.

Lorsqu'en 1968, Neal Adams se met à dessiner la Chauve-souris, le personnage est très loin de la version sombre et complexe que nous connaissons aujourd'hui. Influencé par la série télévisée (et le film qui en a découlé) avec Adam West, Batman est un personnage sans aucune nuance, qui s'en sort toujours avec une pirouette scénaristique et n'est jamais mis face à ses propres contradictions. L'ambiance dans laquelle il évolue est colorée et nous sommes encore très loin du côté sombre du Gotham moderne. Si les premiers numéros de *The Brave and the Bold* dessinés par Neal Adams pâtissent de ce lourd héritage, la volonté de l'auteur de faire évoluer le personnage est tout de suite visible. Il commence par allonger les oreilles de son costume, lui donnant une allure plus effrayante. De même, sous son crayon, le Chevalier Noir redeviendra un personnage nocturne. C'est une période où le côté détective de Batman commence à être remis en avant.

À partir du tout début des années 1970 et l'assouplissement des règles du CCA, l'auteur peut aller encore plus loin. Il commence

à inclure quelques éléments d'horreur dans les histoires de la Chauve-souris. Sur son idée, le personnage de Man-Bat est créé. Il s'agit d'un scientifique qui mélange son ADN à celui prélevé sur une chauve-souris. Il se transforme alors en être mi-homme, mi-animal. Son apparence semble tout droit sortie d'un film d'horreur de la même époque. Lors du deuxième épisode consacré au méchant, « Homme ou chauve-souris ? », Man-Bat est gravement blessé par la faute de Batman. Bruce Wayne se demande alors ce qu'il doit faire : essayer de le sauver, quitte à le condamner à une vie misérable, ou le laisser mourir paisiblement ? Ces numéros marquent un tournant pour le Chevalier Noir, de rigolard multipliant les gadgets inutiles il devient un personnage sombre, constamment en proie au doute sur sa responsabilité et la légitimité de ses actions. De la même manière, Neal Adams modifie aussi les personnages secondaires de la mythologie de Batman. Double-Face, depuis peu tombé complètement en désuétude, obtient une seconde jeunesse et revient sur le devant de la



scène dans une version beaucoup plus sombre. Le Joker, lui, abandonne son rôle de clown farceur pour se transformer petit à petit en criminel capable d'imaginer les pires stratagèmes pour nuire à Gotham.

Cette période marque un véritable tournant dans l'histoire éditoriale des *comics*. Les auteurs abordent des sujets plus sombres et plus politiques. La série *Green Lantern/Green Arrow* dessinée par le même Neal Adams en est l'un des éléments les plus marquants. De même, les éditeurs peuvent maintenant sortir des séries pleinement consacrées à l'horreur avec toutes sortes de créatures monstrueuses (vampires, loups-garous...). Les personnages évoluent aussi. Ils ne sont plus l'incarnation parfaite du camp du bien et leurs actions sont parfois remises en question. Neal Adams a su accompagner Batman tout au long de cette transition pour donner une première version du personnage torturé que nous connaissons aujourd'hui.

Marceau Henault

NICK FURY, AGENT OF S.H.I.E.L.D.

L'un des comic books les plus surréalistes

Un des summums du *comic* du *Silver Age*, le *Nick Fury, Agent of S.H.I.E.L.D.* de Jim Steranko, marque une plus grande autonomie des artistes et une forte influence du surréalisme. Le tout abouti à une symphonie psychédélique incroyable portant un personnage secondaire au statut d'icône du *pop art*.

FICHE TECHNIQUE

Scénariste : Jim Steranko
Illustrateur : Jim Steranko
Coloriste : Jim Steranko
Année de la première édition
du volume 1 en langue originale : 1967
Éditeur original : Marvel Comics



En 1967, l'univers Marvel moderne fête sa demi-douzaine d'années et les équipes créatives originelles ne sont plus suffisantes pour assumer la production de l'intégralité des séries. De nouveaux artistes vont intégrer la fameuse écurie Marvel Bullpen (ensemble du personnel et des artistes travaillant pour l'éditeur, surnom trouvé par Stan Lee), dont un jeune garçon qui fascine Jack « King » Kirby au point qu'il s'en inspirera pour un de ses personnages qu'il ira dessiner chez la Distinguée Concurrence (le surnom de DC Comics à l'époque chez Marvel).

Jim Steranko va d'abord finaliser les crayonnés de son aîné et reprendre complètement la série *Nick Fury, Agent of S.H.I.E.L.D.*, ce qui est à l'époque une première. Car non content de reprendre l'intégralité du dessin (y compris les couvertures), Steranko va également écrire ses propres histoires (ce que Kirby faisait déjà plus ou moins), mais aussi assurer la colorisation des épisodes et être crédité pour cela.

Enfin, Jim Steranko va transformer un personnage d'agent secret en costume cravate, complètement inspiré de la série télévisée *The Man from U.N.C.L.E.* (dont le pilote a été écrit par Ian Fleming, le créateur de James Bond), en une figure esthétique inspirée des milieux expérimentaux du design avec des combinaisons de cuir extrêmement près du corps et comportant de très nombreux accessoires (fermetures éclair, boucle de ceinture, harnais de holster, etc.). Une certaine esthétique masochiste n'est pas si loin de cela, sans que le comité de censure de la profession (le Comics Code Authority) ne s'en aperçoive de prime abord.

Mais le traitement appliqué l'est également aux personnages féminins de la série et notamment à la comtesse Valentina Allegra de la Fontaine créée par l'artiste qui s'inspirera visiblement de ce qu'il est convenu d'appeler des « emmapeeler ». Une nouvelle fois, l'inspiration de la série va lorgner sur une série télévisée en plein succès : *The Avengers*, qui popularise les tenues du Swinging London en la

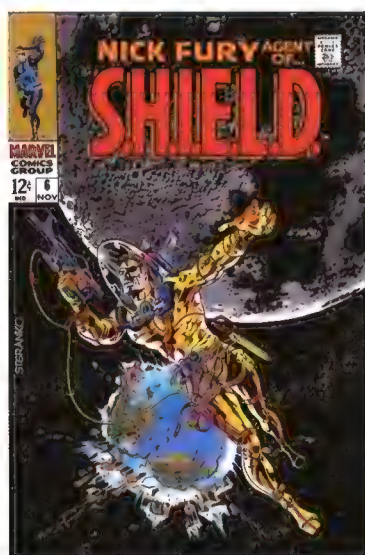
personne de Diana Rigg dans le rôle d'Emma Peel (d'où le surnom de ses tenues).

Et cette fois-ci, le Comics Code Authority va tiquer non seulement sur les tenues de la comtesse mais également sur ses relations avec le personnage principal de la série. Bien que n'étant pas mariés, les deux collègues vont très clairement vivre des aventures sentimentales au-delà des limites des règles du Comics Code. C'est ainsi qu'une page sans texte montrant une soirée qui se finit en ébats amoureux sera censurée malgré la relative prudence de Jim Steranko.

La case montrant un téléphone décroché sera retravaillée pour que le combiné revienne sur son support, ce qui fait complètement perdre son sens à la case, le lecteur se demandant pourquoi l'artiste a représenté un téléphone en gros plan.

Enfin, la dernière case montrant un pistolet dans son holster que l'artiste voyait comme une métaphore de l'acte amoureux a été remplacée à la demande du Comics Code qui l'a parfaitement comprise.

Mais cette certaine liberté de mœurs, qui passe très bien par



ailleurs au cinéma dans l'adaptation des aventures de James Bond, n'est pas l'intérêt principal de la série.

Le graphisme de Steranko est incroyablement en avance pour son époque et laisse le lecteur sans voix devant des *double splash pages* où se superposent des photomontages sur plusieurs plans, des *double splash pages* d'un dynamisme au minimum égal à celui du maître Jack Kirby.

Les pages d'introduction sont également des merveilles



Nick Fury interprété par Samuel L. Jackson dans *Avengers*.



de conception avec le plus souvent le titre de l'épisode intégré aux décors ou à l'action, comme le grand Will Eisner le faisait en son temps dans ses épisodes de *The Spirit* mais qui font plus penser à des œuvres de Salvador Dali, Peter Max ou Andy Warhol. Car le fait que Steranko colorise lui-même son œuvre n'est absolument pas anecdotique dans la conception globale de l'œuvre.

Steranko va également être un des premiers à jouer sur les bordures de cases, les gouttières et la structure des pages de la série, pour lui donner un dynamisme incomparable pour l'époque.

Partie jusque-là considérée comme subalterne (initialement, elle était même laissée aux soins des imprimeurs avec des « *color guides* »), les jeunes artistes sous l'influence des courants artistiques du surréalisme, de l'*opt art* ou du *pop art* l'intègrent complètement à leur œuvre. Chez DC Comics, Neal Adams aura également cette même influence auprès de Sol Harrison qui s'occupait de la production et de la colorisation des fascicules.

Jim Steranko, qui est également un expert des *pulps* américains, du monde du spectacle (il a été dans sa jeunesse artiste d'évasion et magicien notamment) et de la musique, va organiser une fusion de ces nombreuses influences et il n'est pas rare de reconnaître des thèmes d'illustrateurs de science-fiction comme Richard M. Powers, ou d'espionnage.

D'ailleurs, hommage ultime à son œuvre, les représentations de James Bond au cinéma vont de plus en plus être marquées par *Nick Fury, Agent of S.H.I.E.L.D.* et vont incorporer une partie de son esthétisme au grand écran.

La série aura tellement de succès qu'elle se verra consacrer son propre titre pour la saga *Who is Scorpio* qui reste l'acmé de Steranko sur la série. Malheureusement, l'artiste délaissera sa création qui rapidement perdra de son originalité et sera arrêtée après quelques numéros. Rarement un artiste aura autant marqué une reprise.

Jean Michel Ferragatti

CANNON

Le super-agent ultime débarque : attention aux vilains et aux femmes fatales !

Un petit monument du *comic strip*, à la publication singulière, et que l'on doit à l'un des auteurs les plus influents de l'histoire du médium. À réserver, tout de même, à un public averti. Vous voilà prévenus !

C'est l'histoire d'un super-agent du gouvernement américain, contemporain de James Bond (dont il partage le goût pour la gent féminine) et lointain ancêtre de Jason Bourne (dont il partage les aptitudes martiales), confronté aux manigances des communistes asiatiques, des terroristes pseudo-islamistes, des néonazis bien gratinés et... des femmes, forcément fatales ! C'est aussi l'histoire d'un dessinateur/encreur parmi les plus influents de l'histoire du

médium, et de sa contribution toute... personnelle à l'effort de guerre. C'est l'histoire de Cannon. John Cannon. Un agent d'exception, victime de deux lavages de cerveau (par les cocos, puis par sa propre équipe), et qui, de machine de guerre, va apprendre à (re) devenir un être humain. Tout en affrontant des ennemis de plus en plus retors. Tout en changeant régulièrement de visage. Tout en séduisant, et plus si affinités, les demoiselles peu vêtues qui croisent sa route. Une publication en forme de *strip*, dans les pages d'un hebdomadaire destiné aux soldats en faction dans le monde entier, le bien nommé *Overseas Weekly*. Un peu de violence et de nudité aux vaillants troupes mobilisés outre-Atlantique ! Mais avant que les militaires ne profitent de ces aventures, Cannon faillit être le héros d'une série entièrement pensée et éditée par l'homme derrière le mythe : l'immense Wallace « Wally » Wood.

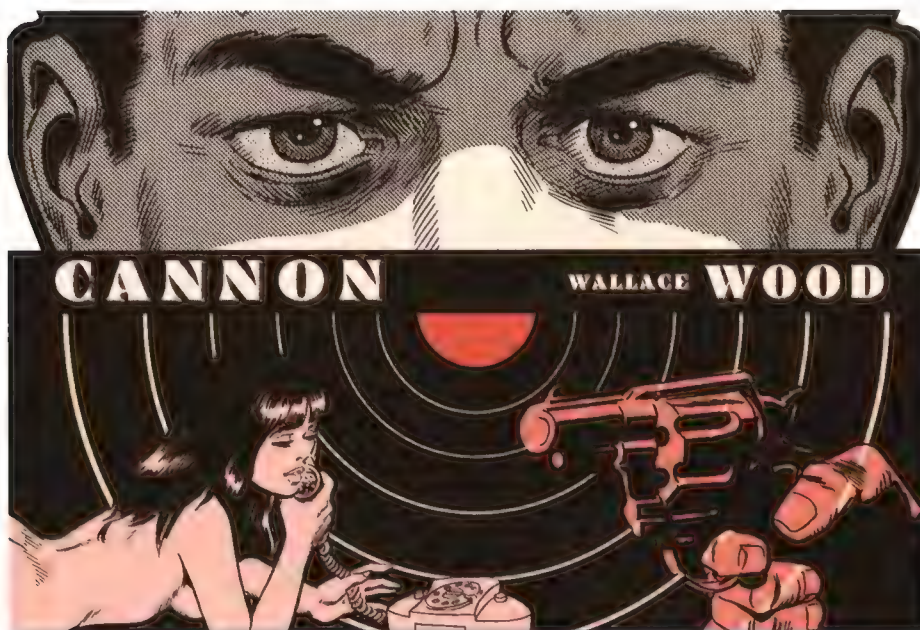
Un cas à part que cet artiste, qui commence à être reconnu à sa juste valeur, et dont l'influence est aujourd'hui considérée – enfin – comme colossale. C'est en rentrant de son passage dans la marine marchande, après la Seconde Guerre mondiale, que Wallace Wood fait ses débuts dans la bande dessinée, comme lettré et encreur, et publie sa première histoire en 1948, chez le défunt éditeur Fox Feature Syndicate. S'ensuivront quelques collaborations diverses sur des *romance comics*, avant qu'il ne pousse la porte de la célèbre

FICHE TECHNIQUE

Scénariste : Wallace Wood
Illustrateurs : Wallace Wood, Steve Ditko
Coloriste : Noir et blanc
Année de la première édition du volume 1 en langue originale : 1969
Éditeur original : Heroes, Inc., Overseas Weekly



maison d'édition EC Comics, dont il va devenir l'un des auteurs majeurs. C'est chez EC qu'il va perfectionner son art, dessinant et/ou encreur, et orienter ses goûts vers l'horreur (*Weird Fantasy*, *Tales from the Crypt*) et la satire, œuvrant régulièrement dans le célèbre magazine *Mad* d'Harvey Kurtzman. À la même période, Wood va également travailler sur la série culte de Will Eisner, *Le Spirit*, et sur les premiers numéros du *strip* de science-fiction *Sky Masters of the Space Force* dessiné par le roi des *comics* lui-même,



l'immense Jack Kirby. Durant les années qui suivent, c'est un Wood reconnu pour son talent qui va œuvrer chez la majorité des éditeurs : *Challengers of the Unknown* chez DC Comics, *Creepy* ou *Vampirella* chez Warren, ou bien sûr *Daredevil* (pour qui il crée le costume rouge dans le numéro 7), *Avengers* ou *Dr. Doom* pour Marvel. C'est également à lui que l'on doit les dessins originaux de la série de cartes à collectionner *Mars Attacks!*, adaptée en 1996 par Tim Burton.

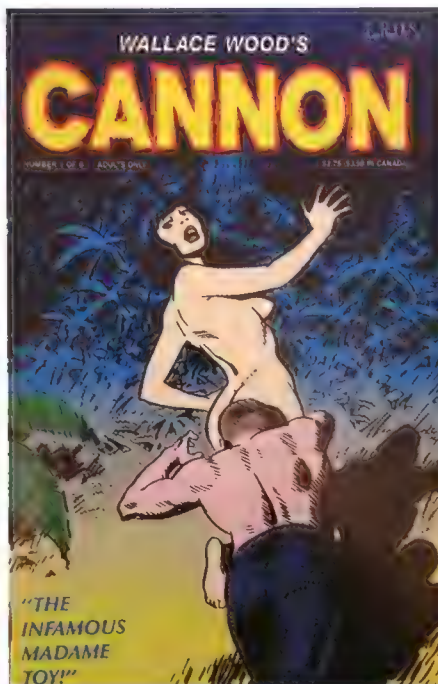
En 1967, Wallace Wood se fait remarquer avec la publication du poster satirique *The Disneyland Memorial Orgy*, dessiné pour le magazine *The Realist*. C'est à cette époque que Wood crée la bande dessinée érotique *Sally Forth* pour le journal *Military News*, destiné aux forces armées américaines, puis s'imaginer éditeur en lançant le comics *Heroes, Inc. Presents Cannon*, coécrit avec une autre peinture du milieu, le père de Spider-Man, Steve Ditko, et présentant le personnage qui nous intéresse ici. Destinée au même lectorat que *Sally Forth*, la publication s'arrête au second numéro, avant que le personnage ne soit récupéré par le journal *Overseas Weekly*. C'est bien de cette dernière série qu'il est question en ces pages, publiée en 2020 par l'excellent Komics Initiative

(avec les deux numéros de *Heroes, Inc.* en bonus).

Dès les premières pages, le ton est donné : on nous explique l'origine du « héros » (et ses deux conditionnements successifs), puis le récit démarre *in medias res*, avec beaucoup d'action et de femmes dénudées, au moins

une à chaque page. Ultra-condensé dans sa narration, par sa compréhension instinctive des codes narratifs du format *strip*, ultra-dynamique dans ses sursauts d'action (cascades, combats et fusillades à foison) et bénéficiant du trait si limpide et expressif de Wood (qui dessine les femmes comme personne), *Cannon* mêle allégrement aux composants du récit d'espionnage un érotisme au machisme frontal hérité des belles heures du cinéma bis italien : avec ses vilains caricaturaux (mention spéciale au néonazi de la dernière intrigue), son protagoniste jusqu'au-boutiste et ses girondes nymphomanes, c'est tout un héritage du récit serialesque et exploitatif qui reprend vie sous nos yeux. Un aspect qui, aujourd'hui, peut prêter à sourire, ou à détester cordialement, mais qui n'est finalement que le reflet de son époque et de son lectorat d'origine. Et le témoignage salutaire du talent provocateur et frondeur de son auteur, dont la fin tragique en 1981 ne doit pas cacher qu'il reste encore beaucoup à redécouvrir.

Fred Wulsch



CONAN LE BARBARE

La geste du plus connu des barbares en comics

Conan, célèbre barbare de la littérature populaire américaine, va donner naissance à une saga qui va se poursuivre pendant des décennies et voir les plus grands noms du *comics* se pencher à son chevet, mais surtout sauver son éditeur de la faillite alors même que sa série a failli ne jamais voir le jour.

FICHE TECHNIQUE

Scénariste : Roy Thomas
 Illustrateur : Barry Windsor-Smith
 Coloriste : Mimi Gold
 Année de la première édition
 du volume 1 en langue originale : 1970
 Éditeur original : Marvel Comics

À la fin des années 1960, dans le sillage du succès du *Seigneur des Anneaux*, quelques éditeurs de livre de poche américain vont replonger dans les récits publiés aux débuts des années 1930 dans les *pulps*. Ils vont redécouvrir des auteurs comme Howard Phillips Lovecraft ainsi que Robert Ervin Howard, créateur du personnage de *Conan the Barbarian*.

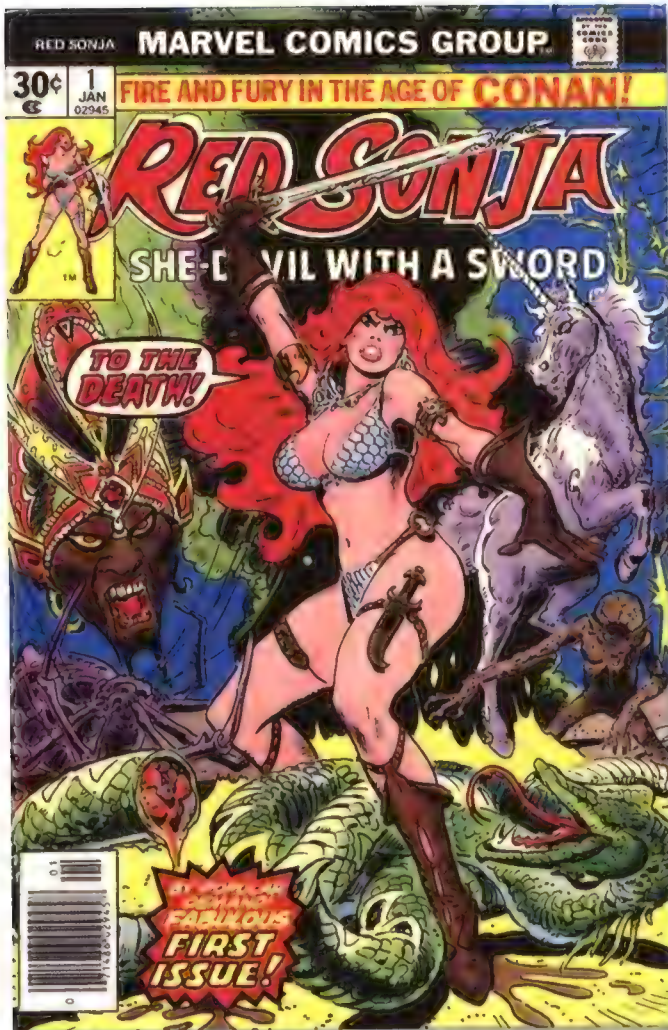
L'un des lecteurs de cette saga fondatrice du genre *sword & sorcery* est Roy Thomas, scénariste et éditeur associé chez Marvel Comics qui proposa de lancer un *comics* de ce genre. Pensant que les droits de *Conan the Barbarian* seraient trop élevés, Roy Thomas essaya en premier d'acquiescer les droits d'un « clone » de Conan, *Thongor the Barbarian* de l'auteur (et continuateur de Robert Ervin Howard) Lin Carter. Mais l'agent de Lin Carter demandant des frais de licence très élevés, il décida de contacter l'agent littéraire de la succession de Robert Ervin Howard qui accepta le tarif proposé. Le budget accordé par Marvel Comics étant très faible, Roy Thomas décida d'écrire les scénarios lui-même en rognant sur sa rémunération. Malgré cela, John Buscema qui avait été choisi par Roy Thomas fut considéré comme trop cher et c'est Barry Windsor-Smith, jeune artiste anglais, qui hérita du travail. La légende était en marche.

Les ventes du numéro furent bonnes mais il faudra attendre quelques numéros avant qu'il devienne l'un des titres les plus populaires de l'éditeur.

La petite histoire veut que l'expression « *Bronze Age* » commence avec *Conan the Barbarian* et que ses ventes aient sauvé Marvel de difficultés financières. Roy Thomas, durant tout son *run* scénaristique, va ordonnancer les aventures du Barbare de manière à raconter son histoire chronologiquement (ce qui n'était pas le cas des nouvelles d'origine), de sa naissance jusqu'au crépuscule de sa vie en tant que roi d'Aquilonie, ce qui était très inhabituel pour l'époque, les personnages de *comics* vivant dans une sorte d'intemporalité.

De plus, la série durant presque 30 ans, il devra, ainsi que les scénaristes qui lui ont succédé, largement étendre les aventures originelles du personnage. Le plus souvent, elles le trouvent dans une





taverne où il va se faire escroquer par des femmes de mauvaise vie et être mêlé à des intrigues magiques ou politiques, soit dans une mauvaise situation dont il devra se tirer au fil de son épée tout en sauvant une pauvre égarée éprise de lui.

Bien que ce résumé puisse paraître simpliste, les péripéties de celui qui deviendra le Barbare le plus célèbre de la *pop culture* sont en réalité extrêmement diversifiées et surtout, bénéficient des prestations des meilleurs artistes de la période.

La fougue de Barry Windsor-Smith compensera sa relative inexpérience et il s'affranchira rapidement de l'inspiration de Jack Kirby pour se rapprocher de celle de Frank Frazetta, et enfin, développera un style qui lui est propre, entre illustration et *comics*.

Durant cette période, Roy Thomas va créer le personnage de Red Sonja, dont seul le nom est une référence au travail de Robert Ervin Howard. D'une guerrière rousse décrite lors du siège de Vienne en 1529, le scénariste en tirera une bretteuse incendiaire portant une cotte de mailles en forme de bikini. Bien que totalement irréaliste,

le costume est un coup de génie et deviendra un symbole de libération de plusieurs créatrices de *comics* lors des premières conventions qui leur sont dédiées. Le personnage aura tellement de succès qu'il bénéficiera de sa propre série.

La série va également accueillir la première apparition du personnage d'Elric de Melniboné, créé par l'écrivain britannique Michael Moorcock comme une antithèse du personnage de Conan.

Après le départ de Barry Windsor-Smith et au regard du succès du personnage, c'est John Buscema qui va reprendre les crayons. L'artiste déclarera qu'il s'agit de sa série préférée et la majorité de ses fans la considère comme telle. Son crayonné sera de plus superbement rehaussé par l'encrage de l'artiste philippin Ernesto « Ernie » Chan, surtout lorsque leur travail sera publié en noir et blanc dans la série de magazines pour « adultes » publiée par Marvel Comics.

Car devant le succès des aventures du Barbare, Marvel, flairant le bon filon, va multiplier les publications. Y compris d'autres personnages comme Thongor the Barbarian mais avec de bien moins bons résultats. La Distinguée Concurrence (DC Comics) tentera de prendre le train en marche mais n'arrivera jamais vraiment à rivaliser avec le succès du Cimmérien, pas plus que les autres éditeurs. Il est à remarquer que la première tentative de populariser ce genre par l'éditeur Avon avec le *comics Out of This World* et la série *Crom the Barbarian* scénarisée par Gardner Fox (par ailleurs écrivain et créateur de Kothar the Barbarian lui-même, clone de Conan) n'était qu'une manière d'éviter de payer les droits à la succession de Robert Ervin Howard.

Vers la fin des années 1990, la série va s'essouffler (comme beaucoup de titres Marvel) et l'éditeur ne va pas renouveler son accord de licence avec la succession de Robert Ervin Howard. C'est l'éditeur indépendant Dark Horse qui reprendra la licence aux débuts des années 2000 avec une approche plus adulte. La série Marvel reste cependant la plus connue des lecteurs, à tel point que Dark Horse republiera ces épisodes sous forme d'intégrales avec un grand succès. Marvel Comics récupérera d'ailleurs la licence en 2018 pour un nouveau *run* à succès qui se poursuit jusqu'en 2022.

Jean-Michel Ferragatti



FOURTH WORLD

Le chef-d'œuvre de Jack « King » Kirby

Considéré comme le pinacle de l'œuvre de Jack Kirby, *Fourth World* est en réalité une série de quatre *comics* dans lesquels le King des *comics* va donner sa vision la plus personnelle du médium et rassembler toutes les influences de sa carrière pour livrer une saga cosmique qui a marqué l'histoire du médium.

FICHE TECHNIQUE

Scénariste : Jack Kirby
 Illustrateur : Jack Kirby
 Coloristes : Multiples
 Année de la première édition
 du volume 1 en langue originale : 1970
 Éditeur original : DC Comics



En 1970, Jack Kirby est arrivé à un point de rupture dans sa relation avec Marvel Comics et Stan Lee. Cela fait déjà plusieurs années, comprenant qu'il donne ses créations à son employeur sans aucune espérance de partage de valeurs, qu'il réserve ses idées les plus brillantes pour des jours meilleurs.

Carmine Infantino, qui a travaillé dans son studio dans les années 1950 et est devenu le dirigeant de DC Comics (le premier créatif à occuper ce poste), souhaite redonner un nouvel élan à l'éditeur et reconquérir la place de numéro un que Marvel Comics occupe et dont le succès est attribué en grande partie à Jack Kirby.

Ce dernier saisit cette occasion pour montrer les concepts gardés dans ses cartons, dont celui qui va devenir *Fourth World*. Il se met d'accord avec Infantino pour obtenir une liberté de création totale (qu'il n'aura d'ailleurs pas entièrement) et en étant son propre éditeur.

Pour montrer toute la confiance qu'il a en sa capacité à redynamiser la maison, il demande à ce que lui soit affectée la série de DC Comics qui vend le moins.

C'est ainsi que *Fourth World* débute dans *Superman's Pal Jimmy Olsen* #133 mais le vrai début de cette saga commence avec trois nouvelles séries (d'où le nom de *Fourth World*) : *Forever People*, *Mister Miracle* et *New Gods*.

Et c'est dans ce dernier titre que Jack Kirby va complètement développer sa création. Le lecteur découvre une scène de bataille titanesque représentant la guerre des « anciens dieux ». Les plus attentifs remarqueront d'ailleurs que plusieurs objets très reconnaissables sont identiques à ceux que Kirby dessinait dans la série *Thor* chez Marvel Comics.

Cette guerre aboutit à la destruction des anciens dieux dans un cataclysme cosmique, que bon nombre associeront au Ragnarök de la mythologie nordique, et la création de deux nouveaux mondes. Là encore, les lecteurs et spécialistes comprennent (et cela sera confirmé par Kirby) qu'il s'agit d'un concept créé chez Marvel et qui aurait dû amener à la mort du personnage de Thor et de tout son univers. Non seulement Kirby ne voulait plus donner les nouvelles créations à son employeur ingrat mais il savait également que

la direction éditoriale aurait refusé de voir disparaître l'un des personnages les plus connus de son catalogue.

New Genesis d'un côté, monde paradisiaque éternellement vert, est habité par des figures angéliques qui sont le reflet du côté bienfaisant de la création. Apokolips est l'inverse absolu. Monde industriel pollué dont les fosses immenses expulsent des vagues de chaleur étouffantes et où des figures démoniaques exploitent les citoyens ordinaires.

Ces deux races de dieux, cousines antinomiques, s'affrontent dans un conflit larvé de peur de voir se reproduire le processus de destruction des anciens dieux. Mais le maléfique Darkseid, fils du roi Yuga, souhaite dominer l'univers grâce à l'équation antivie et va allumer un conflit qui aura des répercussions sur tout l'univers DC Comics à court terme du fait de l'intégration de *Superman's Pal Jimmy Olsen* dans cette tétralogie mais également sur le long terme.



New Gods est réellement le titre qui concentre la majeure partie de l'intrigue, des personnages et des concepts qui seront repris par de nombreux autres créateurs, y compris hors des VD. C'est ainsi que George Lucas n'a jamais caché les apports primordiaux de *Fourth World* dans l'univers *Star Wars* et notamment le concept de la Force!

Kirby y développera des idées qu'il a déjà abordées tout au long de son œuvre (et continuera bien après) comme le déterminisme, la liberté de pensée, le manichéisme, l'influence de civilisation avancée sur le devenir de l'humanité, etc.

Forever People est une modernisation des comics de « bandes » créés par Jack Kirby avec Joe Simon des décennies plus tôt. Mais cette fois-ci, il ne s'agit pas de bandes d'enfants plongées dans des conflits d'adultes mais d'une bande de *New Gods* adolescents qui doivent beaucoup à la génération Flower Power que Kirby et sa famille fréquentaient en Californie.

Enfin, *Mister Miracle* raconte les aventures d'un évadé d'Apokolips qui trouve refuge sur Terre et devient artiste d'évasion. Kirby insufflé dans cette série énormément de son ressenti à la fois positif puisque le personnage principal est inspiré de l'artiste Jim Steranko et de son ressenti avec des caricatures féroces de Stan Lee et Roy Thomas.

Si les dessins de Jack Kirby sont extraordinaires de force et de puissance, on ne peut que constater que la mise en page est brouillonne et que les dialogues perdent en force par rapport à ce que Stan Lee était capable de faire sur les concepts du King du temps de leur collaboration chez Marvel Comics.

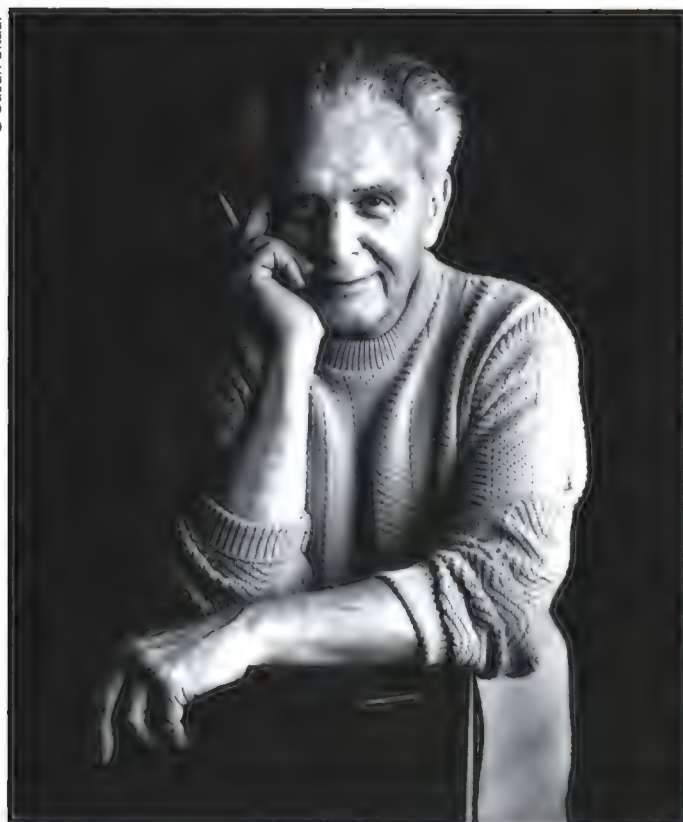
Malheureusement, aucune des quatre séries n'arrivera au terme de ce que l'artiste avait programmé. En effet, la rumeur veut que les séries aient été annulées à cause de ventes trop faibles. Les experts modernes ont permis de remettre ces affirmations en perspective. Les ventes de séries de Jack Kirby étaient à des niveaux tout à fait honorables mais très loin des performances que DC Comics, et notamment Carmine Infantino, espérait de la part du plus prolifique des artistes de Marvel Comics.

Mais sur le long terme, les concepts immensément puissants de Jack Kirby vont irriguer et s'imposer comme centraux non seulement chez DC Comics mais dans toute la culture populaire à travers des personnages comme Darth Vader et Thanos.

Kirby revisitera d'ailleurs *Fourth World* en utilisant la même technique inaugurée sur la série *New Gods* puisque les lecteurs attentifs pourront déduire d'indices assez explicites que le personnage de Captain Victory est le petit-fils de Darkseid et d'une certaine manière, le descendant du personnage de Thor chez Marvel Comics.

Jean Michel Ferragatti

© Susan Skaar



Jack Kirby.

GREEN LANTERN/GREEN ARROW

La réalité rattrape Green Lantern

Il n'est pas facile lorsqu'on est un super-justicier de l'espace voyageant entre les galaxies de garder les pieds sur Terre et d'appréhender la réalité de ce que vivent des millions de personnes. Green Lantern va l'apprendre à ses dépens. Heureusement, Green Arrow est là pour le remettre dans le droit chemin.

FICHE TECHNIQUE

Scénariste: Dennis O'Neil
 Illustrateur: Neal Adams
 Coloristes: Multiples
 Année de la première édition du volume 1 en langue originale: 1970
 Éditeur original: DC Comics



Dans l'univers de DC Comics, Green Lantern n'est pas que le nom d'un héros, c'est une fonction occupée par de nombreux êtres vivants de races extraterrestres de tous les horizons, regroupés au sein d'une corporation. Ces élus, choisis par leurs anneaux, ont une mission: protéger les galaxies (du moins le secteur qui leur est attribué) des menaces qui pèsent sur elles. Leurs anneaux, qu'ils peuvent recharger avec leur lanterne, leur permettent de créer et matérialiser n'importe

quel objet à partir de leur volonté. Le plus connu sur Terre est Hal Jordan, apparu en 1940 pour la première fois. Il parcourt l'univers en tentant de faire régner l'ordre. Une sorte de policier intergalactique, représentant suprême de la justice.

Green Arrow, lui, est beaucoup plus terre à terre. C'est un milliardaire, comme Batman, qui sort masqué la nuit, comme Batman, armé de son arme pour s'en prendre aux milliardaires qui gangrènent sa ville, pas comme Batman. Inspiré de Robin des Bois, Oliver Queen est apparu pour la première fois en 1941. Depuis sa création, Green Arrow est un personnage très marqué politiquement. Les auteurs peuvent ainsi s'engager pour la défense des classes opprimées.

Hormis la couleur verte, les deux héros n'ont donc pas grand-chose en commun. En 1970, Dennis O'Neil, alors scénariste occasionnel de *Green Lantern*, et Neal Adams, qui est alors en train de révolutionner la série *Batman*, vont avoir l'idée d'associer Oliver Queen et Hal Jordan, le temps de quelques aventures. Le but est clair: confronter les visions de Green Arrow et de Green Lantern. Ce dernier a une vision très stricte de la justice, un méfait reste un méfait, peu importe le contexte. Aussi, en voyageant dans l'espace et contrant de grosses menaces extraterrestres, Hal Jordan s'est complètement éloigné de la réalité dans laquelle vivent les citoyens, qui est aussi celle dans laquelle vivent les lecteurs du début des années 1970.

Dès la couverture du premier épisode qui voit les deux héros s'associer, le numéro 76 de *Green Lantern*, le ton est donné. On y voit Hal Jordan récitant la devise du corps des Green Lantern, tout en chargeant son anneau grâce au pouvoir de sa lanterne. Green Arrow, en arrière-plan, assène une flèche pour briser cette dernière. Deux mots sortent de sa bouche. Deux mots s'adressant aux lecteurs comme à son ami: « Plus jamais. »



Les premières pages vont confirmer la volonté des auteurs d'opposer les deux visions que se font nos deux héros de la justice. Hal Jordan, lors d'un séjour sur Terre, parcourt le ciel de Star City, la ville d'Oliver Queen, veillant à ce que la paix règne dans les rues. Lorsqu'il aperçoit un jeune homme, qu'il qualifie lui-même de voyou à cause de ses vêtements, en train d'agresser un homme plus âgé que lui, il intervient immédiatement, mettant l'agresseur hors d'état de nuire. La réaction du quartier n'est pas celle qu'il attendait, tout le monde se met à lui jeter des déchets dessus. Hal Jordan prend la mouche et saisit un habitant. Green Arrow intervient alors pour défendre ce dernier. L'Archer est prêt à en venir aux mains. Leur calme retrouvé, les deux héros discutent et Oliver Queen va montrer à Green Lantern une tout autre réalité que celle qu'il a vue. Il le fait entrer dans un immeuble désaffecté et lui présente une femme très âgée. Il s'agit de la grand-mère de l'agresseur. Celui qu'on prenait pour la victime est le propriétaire des lieux. Depuis des années, il laisse l'état des habitations empirer et menace ceux qui protestent d'expulsion. Quelques minutes après, un homme noir s'avance vers Hal Jordan pour lui poser une question :

pourquoi, lui qui défend toutes sortes de races extraterrestres, ne prend-il jamais la défense des Afro-Américains ?

En quelques pages, Dennis O'Neil et Neal Adams concentrent l'essentiel de leur travail sur la série. Leur idée est de parler du quotidien des lecteurs. Eux qui vivent entre racisme, précarité et chômage. Les deux auteurs aborderont, tout au long de leur passage, énormément de thématiques sociales qui façonnent les États-Unis des années 1970. Surpopulation, pollution plastique, crise du logement. Green Lantern est le personnage parfait pour apporter un nouveau regard sur ces problèmes. Lui qui parcourt l'espace comme il l'entend et qui possède des pouvoirs surpuissants possède une vision très idéalisée du quotidien des Terriens. La réalité, amenée par Green Arrow, qui lui est beaucoup plus pessimiste, lui fait remettre en cause ses perspectives. Ingénu, il découvre un tout nouveau monde.

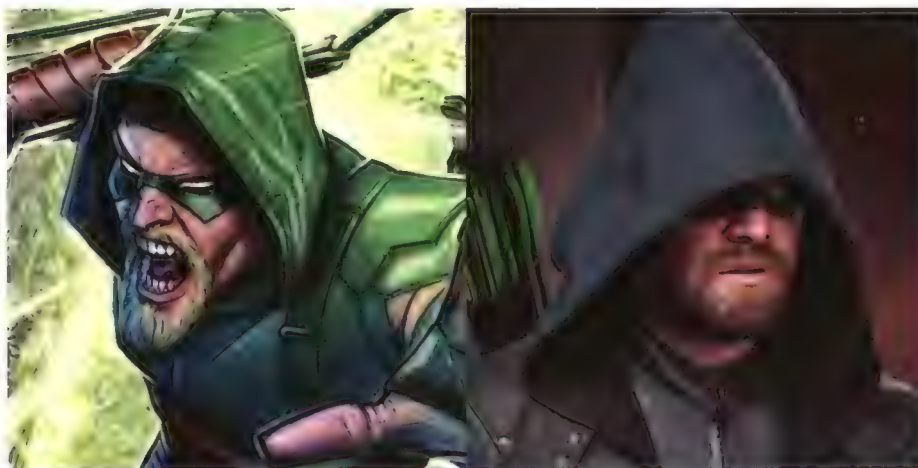
En 1971, en plein milieu du passage d'O'Neil et Adams sur la série, un chapitre va entrer dans l'histoire de DC Comics : les junkies ne volent pas. Dans cet arc, Green Arrow découvre que son jeune acolyte, Speedy, se drogue. Ne sachant comment réagir, Oliver Queen, aidé de Hal Jordan,



va commettre des erreurs qui vont causer la mort d'innocents. Cet épisode, qui avait été au départ refusé par DC Comics, a été possible lorsque la politique de censure des *comics*, le Comics Code Authority, a vu ses règles s'assouplir. Transformer l'un de ses héros d'une telle manière était un acte fort de la part de l'éditeur. Le lecteur, souvent du même âge que Speedy, pouvait aisément s'identifier à lui.

Tout au long de leur parcours sur la série, les deux auteurs vont exposer les failles des deux héros pour dévoiler celles du pays. En ancrant leurs histoires dans un contexte social très réaliste, les auteurs souhaitent dépendre le décor dans lequel évoluent les lecteurs. Avant-gardistes, Dennis O'Neil et Neal Adams montrent un aperçu du tournant que prendra l'industrie du *comics* une décennie plus tard, en livrant des textes beaucoup plus sombres et plus matures.

Marceau Henault



Green Arrow dans la série *Arrow*.

SWAMP THING

La Louisiane, ses marécages, sa créature...

Saga mêlant amoureusement horreur gothique, passion pour les célèbres monstres de la Universal et une certaine poésie mélancolique, *Swamp Thing* aura su se créer une aura toute particulière au fil du temps. Un brio total qui ne serait rien sans la plume de Len Wein, et la sensibilité graphique inégalable de Bernie Wrightson.

Scientifiques brillants, Alec Holland et sa femme Linda se sont isolés en plein marais de la Louisiane. Leur but ? Étudier une formule révolutionnaire capable d'éradiquer la faim dans le monde. Malheureusement, cette découverte attirera la convoitise d'une entreprise concurrente. Celle-ci déclenchera alors un incendie criminel dans le laboratoire des Holland, tuant Linda, et forçant un Alec mortellement blessé à fuir vers les marais. Aspergé et recouvert par la formule qu'il étudiait, Alec mourra, pour ressusciter sous la

forme d'une créature marécageuse, errant dès lors tragiquement en quête d'identité et de vengeance.

Les années 1950 resteront une période fortement troublée dans le monde des *comics*, et pour cause. L'installation du très restrictif Comics Code Authority empêchera désormais quelconque récit de faire mention ou de présenter directement un contenu considéré comme néfaste pour le jeune lectorat. Figureront parmi cette liste nauséabonde d'interdits référence à toute sexualité (dont l'homosexualité), interdiction de tourner en dérision tout groupe religieux ou figure d'autorité, réduction totale du rôle de la femme (le fameux rôle terne de la « veuve éplorée »), et bien évidemment toute violence trop graphique. Mais c'est en 1954 que le CCA sera le plus virulent. Les scénaristes durent alors savamment ruser pour éviter toute censure assassine. Ce n'est que durant les 70's, et l'établissement de l'âge de bronze des *comics*, que les censeurs vont quelque peu relâcher la pression. Les monstres jusqu'alors interdits dans les pages des *comic books* vont enfin pouvoir reprendre du service (non sous certaines conditions malgré tout).

C'est dans ce contexte délétère que la fameuse créature marécageuse naîtra, quoique non sans une controverse. Créé au début des années 1970 par Stan Lee, Roy Thomas, Gerry Conway et Gray Morrow, *Man-Thing*, sous l'égide de Marvel, apparaîtra dans les librairies simultanément à

FICHE TECHNIQUE

Scénariste : Len Wein
Illustrateurs : Bernie Wrightson, Nestor Redondo
Coloristes : Bernie Wrightson, Nestor Redondo
Année de la première édition : 1971
Éditeur original : DC Comics



Swamp Thing, édité par DC Comics. Une discorde éclatera donc, les deux créations présentant quelques similitudes. Stan Lee tentera même de faire interdire les publications de la concurrence. Malgré tout, l'affaire s'arrêtera là. *Swamp Thing* et *Man-Thing* affichant eux-mêmes pas mal de similarités à un *comic* antérieur du nom de *The Heap*, de Harry Stein et Mort Leav, datant de 1942.

En 1971, le scénariste Len Wein imagina les premières bribes de sa « Créature du marais ». Une première version très simple est alors proposée à Joe Orlando, responsable





éditorial des revues/recueils *House of Mystery* et *House of Secrets*. C'est alors par l'intermédiaire du scénariste Marv Wolfman, créateur de l'arc culte *Crisis on Infinite Earths*, que Wein rencontrera un certain Bernie Wrightson. Cette première version, d'à peine huit pages, sera alors publiée dans *House of Secrets* # 92, sous le nom *The Swamp Thing*. L'histoire contient alors presque tous les éléments constitutifs de la future série. Amour tragique et contrarié, marécages en guise de décors, assassinat du personnage principal, puis sa renaissance monstrueuse le condamnant à une vie d'errance, loin de l'amour de sa vie. Une version bêta qui marquera d'emblée le public, autant par le *drama* dépeint que par le trait puissant et évocateur de Wrightson. Un an plus tard, le duo se reformera pour réinventer son récit initial, et enfin proposer une série à sa créature. Alex Olsen deviendra Alec Holland, et les raisons de son décès seront fortement remaniées. *Swamp Thing* naquit donc officiellement en 1972. Le *comic* se constituera d'histoires jouant sur une horreur poétique et littéraire, dotant sa créature d'une quête existentielle, à la recherche de son identité et son humanité perdues. De fait, numéro après numéro, les *comics* se verront

ponctués d'affrontements et rencontres de créatures issues de la littérature fantastique (domaine de prédilection pour Wrightson), dont loup-garou, sorcière, gnomes et créature de Frankenstein, ou encore des robots, et même un certain détective de Gotham...

Le trait de Wrightson apportera une dimension et une élégance au-delà de toute espérance, imprégnant chaque planche, chaque case, de cette beauté gothique dont seul lui avait le secret. Humanisant sa créature au possible, tout en la dotant d'une aura quasi mythologique, le virtuose macabre entraînait alors dans une décennie fabuleuse, où son talent exploserait littéralement à chaque œuvre. Magnifié par une précision et une maîtrise rare dans son encrage, son traitement du clair-obscur et des hachures, *Swamp Thing* annonce clairement le futur chef-d'œuvre de Wrightson : une adaptation illustrée sublime et inégalée du *Frankenstein* de Mary Shelley (1818).

Toutefois, Bernie Wrightson fera finalement ses adieux à sa créature au bout de dix numéros seulement, suivi de trois numéros par Len Wein. *Swamp Thing* s'éteindra 12 numéros plus tard, repris alors par David Michelinie, Gerry Conway et Nestor Redondo... avant une résurrection éblouissante et quasi métaphysique, en 1983, sous la plume du papa des *Watchmen* : Alan Moore...

Henri Delecroix



LE TOMBEAU DE DRACULA

Le retour du comics de genre

Après plus de deux décennies de censure et d'autocensure sous le Comics Code Authority, qui interdisait aux *comics* d'aborder des thèmes considérés comme inappropriés, *Le Tombeau de Dracula* incarne le retour des *comics* à un genre qui a façonné leur histoire : l'horreur.

FICHE TECHNIQUE

Scénaristes : Marv Wolfman, Gerry Conway, Archie Goodwin, Gardner Fox
Illustrateur : Gene Colan
Coloriste : Tom Palmer
Année de la première édition du volume 1 en langue originale : 1972
Éditeur original : Marvel



Dès les années 1940, l'horreur devient l'un des genres majeurs du milieu du *comics*. De nombreux auteurs commencent à adapter des classiques de la littérature horrifique, comme *Frankenstein* ou *L'Étrange Cas du docteur Jekyll* et de *M. Hyde*. Petit à petit, les auteurs inventent leurs propres personnages et les histoires effrayantes, au même titre que les polars, disposent d'une place de choix dans la plupart des magazines. C'était compter sans Fredric Whertam, psychiatre de son état, et son livre *La Séduction des innocents*. À partir de 1948, ce dernier se lance dans une véritable guerre contre les *comics* qui, selon lui, pervertissent la jeunesse américaine, qui représenterait la majorité du lectorat de bandes dessinées. En effet, les histoires de vampires, de criminels ou d'hommes se baladant en collant pour combattre le crime donneraient de mauvaises pensées à nos chères têtes blondes. La polémique enfla et le Comics Code Authority est créé en 1954.

Le Comics Code Authority (CCA) est une organisation chargée de régulariser les *comics* qui étaient publiés. Les éditeurs devaient soumettre leurs œuvres à la commission qui donnait son aval ou non à la publication du titre pour être labellisé CCA. Ceux qui passaient le test avec succès avaient alors droit à un joli logo sur leur couverture. Étaient alors bannies n'importe quelle histoire du genre horrifique (vampires, loups-garous...), ainsi que la représentation d'un crime, de drogue, du tabac et de sexualité.

Heureusement, à partir du début des années 1970, de plus en plus d'éditeurs se passent du sceau du CCA. Notamment Marvel, qui inclut le vampire Morbius dans les récits de *Spider-Man*. L'organisation perd de son pouvoir et est obligée d'assouplir ses règles. Les histoires d'horreur peuvent alors revenir sur le devant de la scène. Marvel lance alors plusieurs séries consacrées au genre, *Werewolf by Night*, par exemple. Puis la Maison des Idées décide de doter son catalogue d'une saga vampirique. Pensant au début inventer son propre personnage, l'éditeur décide finalement de ramener à la vie le plus célèbre des vampires, principalement car celui-ci vient de tomber dans le domaine public. C'est dans ce contexte que naît *Le Tombeau de Dracula*.



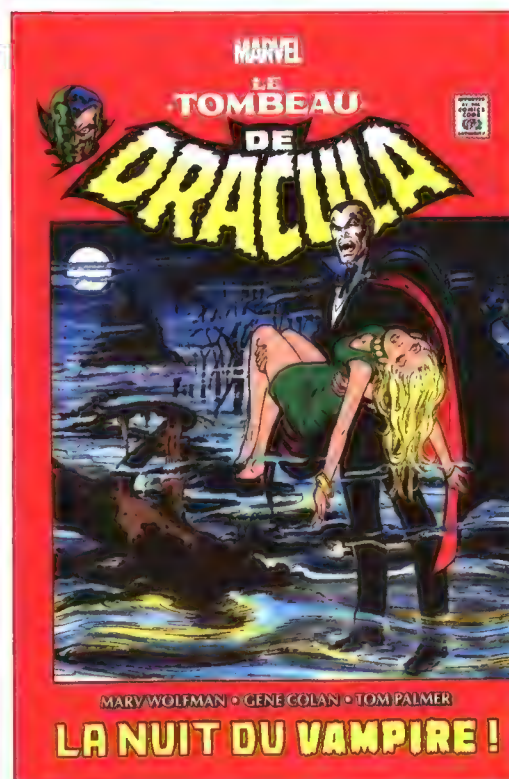
Le premier numéro met en scène Frankie Drake, lointain descendant du comte Dracula, voyageant en Transylvanie pour visiter le château dont il vient d'hériter. Fauché comme les blés, Drake et son ami Clifton ont en réalité un plan : transformer le monument en lieu touristique, comptant sur la légende selon laquelle un vampire aurait habité le château pour ramasser beaucoup d'argent. Après une arrivée en fanfare impliquant pluie diluvienne et accident de Jeep, les deux amis et Jeanie, la petite amie de Frank, reçoivent du village un accueil assez froid. Ils parviennent cependant à convaincre l'un des habitants de les emmener. Arrivés au château, les compères se rendent compte que l'endroit est complètement délabré. Errant au hasard, seul, Clifton tombe sur le cadavre d'un homme, un pieu planté en plein milieu du torse. Lorsque le jeune homme retire le morceau de bois, il réveille sans le savoir le plus terrifiant de tous les vampires : Dracula.

Dans les premiers numéros, *Le Tombeau de Dracula* peine à se trouver, les scénaristes se concentrent surtout sur l'évolution de Frankie Drake. C'est l'arrivée de Marv Wolfman, qui restera jusqu'au dernier numéro, qui permettra à la série de prendre son envol. Sous sa tutelle, le *comics* deviendra l'un des incontournables des années 1970. Le scénariste développera plusieurs arcs qui resteront parmi les meilleures

histoires publiées par Marvel durant cette période. Dès son arrivée, Wolfman fera de Dracula le personnage principal du *comics*. Faire d'un méchant le protagoniste d'une série était alors une petite révolution dans l'industrie de la bande dessinée outre-Atlantique. La série sera aussi connue pour avoir marqué la première apparition d'un personnage culte du *comics* vampirique. Dans le dixième numéro apparaît un vampire chasseur de vampires afro-américain (fait suffisamment rare dans les années 1970 pour être souligné) au franc-parler inimitable, qui aura plus tard droit à son adaptation sur grand écran : Blade.

Plus encore que la série en elle-même, c'est l'héritage qu'elle laisse derrière elle qui fait du *Tombeau de Dracula* un pan incontournable de l'histoire du *comics*. Figure de proue du mouvement signant le retour des histoires horribles dans la bande dessinée américaine, elle a permis au médium d'adopter un ton beaucoup plus mature, plus sombre. Marv Wolfman et ses acolytes ont commencé à faire trembler les portes qu'enfonceront, une décennie plus tard, Alan Moore et Frank Miller en révolutionnant l'industrie du *comics* avec des titres sombres comme *Watchmen* ou *The Dark Knight Returns*. Les prémices de l'âge moderne des *comics*.

Marceau Henault



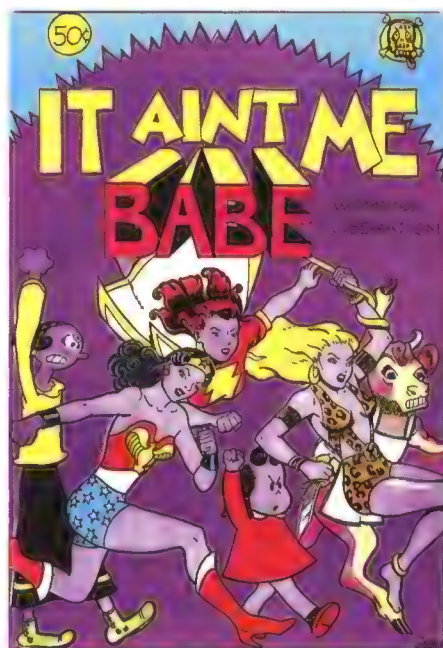
WIMMEN'S COMIX

Les autrices font leur révolution

L'univers du *comics* grand public est, depuis ses débuts, presque exclusivement masculin, particulièrement chez les Big Two (Marvel et DC Comics). Des hommes qui écrivent pour des hommes. Dans les années 1970, un collectif d'autrices va alors créer son propre *comics underground* pour parler des sujets qui les concernent directement.

FICHE TECHNIQUE

Scénaristes: Multiples
Illustrateurs: Multiples
Coloristes: Multiples
Année de la première édition
du volume 1 en langue originale: 1972
Éditeur original: Last Gasp



Bien loin de l'univers développé par les Big Two, surnom donné au duo formé par Marvel et DC Comics (qui représentent la majorité des ventes de *comics* encore aujourd'hui), existe un tout autre monde: celui du *comics underground*. Aussi appelé *comix*, le *comics underground* est né, en grande partie, en réaction au Comics Code Authority. En effet, à partir des années 1950, les *comics* devaient répondre à certaines règles pour être vendus en kiosque. Étaient alors bannis le sexe, la violence, la drogue et beaucoup d'autres

thèmes considérés comme inappropriés. Tout *comics* qui ne répondait pas à ces critères se voyait condamné à ne pas être publié dans les pages des grands éditeurs. Pour s'élever contre cette forme de censure, des auteurs vont refuser ces règles et initier alors le mouvement du *comics underground*.

Majoritairement destinés aux adultes, les *comix* ne se privent pas pour représenter tout ce qui est interdit par le CCA, représentation graphique des scènes de sexe, meurtre, addiction à la drogue, les auteurs ne se mettent aucune barrière. Ces œuvres

d'un nouveau genre ne peuvent être vendues en kiosque, il faut donc trouver un nouveau moyen pour les éditeurs indépendants qui les publient d'assurer leur distribution. C'est grâce aux *head shops*, commerces se spécialisant dans tous les types de produits qui avaient trait à la contre-culture américaine, que le milieu *underground* du *comics* va connaître ses plus belles heures. Les scénaristes et dessinateurs profitent aussi de cette toute nouvelle liberté pour aborder des sujets jusqu'ici passés sous silence, des thèmes politiques. La précarité, le racisme

ou la lutte contre la guerre du Vietnam ont une place importante dans les pages des *comix*. La bande dessinée américaine a une histoire très politique, et ce, depuis ses débuts, mais encore au-delà, le *comics underground*, lui, est militant.

Wimmen's Comix tire ses origines du début des années 1970. Le Comics Code Authority sévit depuis plus d'une quinzaine d'années et de nombreux *comics underground* commencent à se vendre sur les campus universitaires et dans tous les autres lieux qui prônent une autre idée de la culture. C'est en 1970 que Trina Robbins publie *It Ain't Me, Babe* créé uniquement par des autrices et à destination d'un lectorat féminin. Les mots « *women's liberation* » sont déjà visibles sur la couverture, le ton est donné. Si *It Ain't Me, Babe* n'a eu qu'un seul numéro, il restera tout de même comme une pierre angulaire du mouvement *underground*. Plus tard, Patricia Moodian, une autre scénariste de *comix*, contactera Robbins pour lui proposer un projet : créer et éditer des *comics* uniquement écrits et dessinés par des autrices et illustratrices. La grande majorité de l'équipe ayant travaillé sur *It Ain't Me, Babe* reviendra pour donner naissance au collectif *Wimmen's Comix*. Le projet : écrire des *comics* pour les femmes en abordant des problématiques liées à la vie des femmes, que la bande dessinée a, jusqu'ici, laissées de côté.

Dès le premier numéro, les autrices abordent le sujet de l'avortement avec *I Had a Teenage Abortion*. Nous y suivons l'histoire d'une adolescente qui se voit obligée d'avorter clandestinement dans une société où elle n'a pas le droit de disposer librement de son corps. Le récit est publié en 1972 alors que l'avortement est encore illégal aux États-Unis et le restera jusqu'à l'année suivante. Par la suite, les

autrices conserveront cette volonté d'aborder des sujets politiques et militants et se pencheront sur les règles, les violences faites aux femmes, le harcèlement sexuel et beaucoup d'autres sujets qui ne seront traités comme de vrais problèmes de société par les médias traditionnels que quelques décennies plus tard.

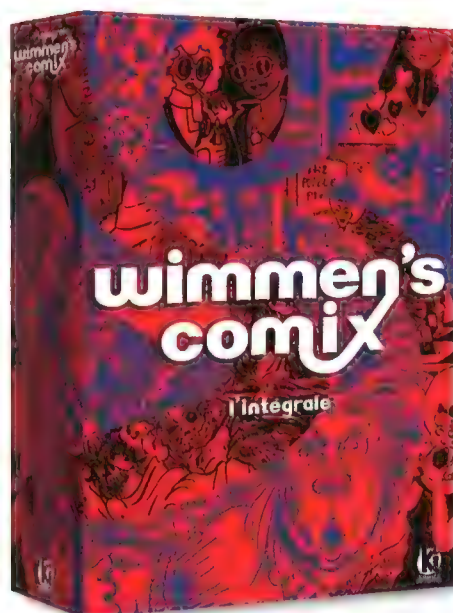
En plus de toutes ces thématiques, les autrices ont pour volonté de dénoncer le sexisme au sein même du milieu du *comics*. En effet, l'industrie du *comics*, comme celle du cinéma par exemple,



est à l'image de la société et est façonnée par les hommes. Il est très difficile, en étant autrice, d'y faire entendre sa voix et encore plus d'aborder des sujets qui ne parleront pas au lectorat masculin. Le milieu du *comics underground* n'est, lui non plus, pas épargné. Car s'il est plus militant que son versant grand public, il reste façonné par des auteurs masculins et regorge donc de représentations sexistes de ses personnages féminins ainsi que de scènes de violences sexuelles sans que celles-ci soient dénoncées. *Wimmen's Comix* était donc aussi un moyen de s'appropriier pleinement le support.

Une publication irrégulière (seulement 17 numéros et presque 20 ans d'existence) ainsi que des dissensions au sein de l'équipe signeront la fin du *comics* en 1991. Reste que *Wimmen's Comix* et beaucoup d'autres œuvres issues du *comics underground* ont permis à des artistes majeurs d'émerger, comme c'est le cas pour Art Spiegelman. Leur courage et la force de leurs propos ont inspiré les autrices (encore trop peu nombreuses) et auteurs d'aujourd'hui.

Marceau Henault



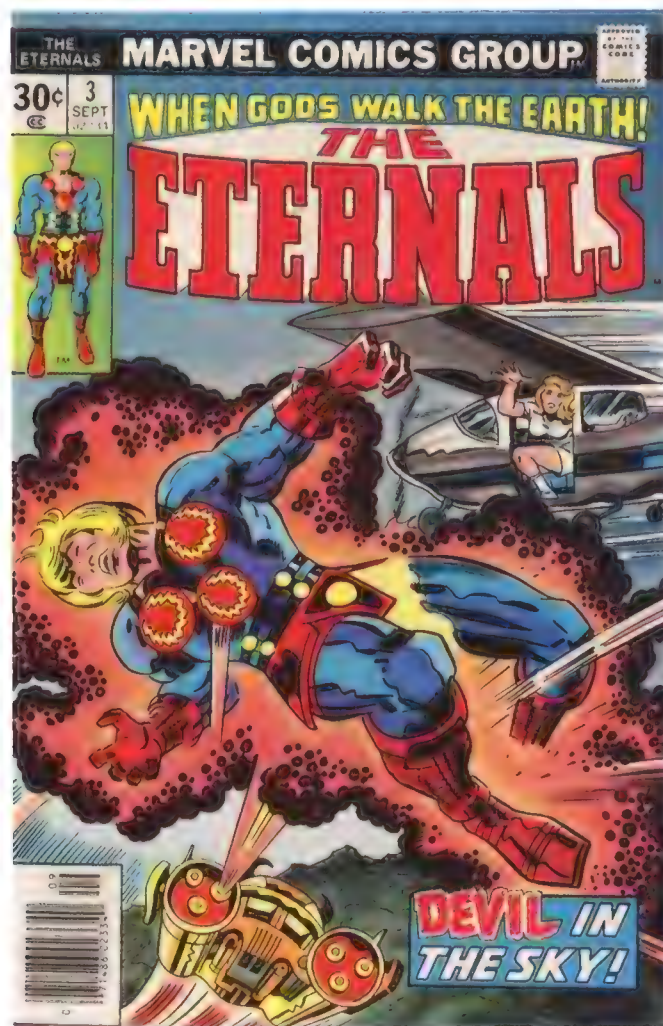
THE ETERNALS

Le comics qui signe le retour de Jack Kirby

Pour son retour chez Marvel, Jack Kirby a obtenu sa liberté et lance *The Eternals*, que les lecteurs voient comme une déclinaison du *Quatrième Monde (The Fourth World)* qu'il a laissé inachevé chez DC Comics. Encore une fois, ces concepts vont irriguer le futur de l'éditeur, quand bien même la série sera arrêtée prématurément.

FICHE TECHNIQUE

Scénariste : Jack Kirby
 Illustrateur : Jack Kirby
 Coloristes : Glynis Wein – Oliver
 Année de la première édition
 du volume 1 en langue originale : 1976
 Éditeur original : Marvel Comics



En 1976, Jack « King » Kirby, cocréateur de l'univers Marvel des années 1960, quitte l'éditeur DC Comics chez qui il avait trouvé refuge, suite à l'époque à son insatisfaction grandissante vis-à-vis de Stan Lee, à cause des méventes (supposées) de ses séries.

Il négocie son retour en fanfare à la Maison des Idées (qui avait continué son ascension malgré son départ) en négociant une liberté éditoriale totale, ce qui ne sera d'ailleurs pas totalement le cas. Le fait que Stan Lee ne soit plus aux commandes de l'éditorial suite à son départ pour la côte ouest pour négocier des adaptations avec les studios de cinéma n'y est sans doute pas non plus étranger.

La première série originale qu'il publie – il a par ailleurs repris la destinée de Captain America qu'il avait créé avec Joe Simon au début des années 1940 – est *The Eternals*. Elle reprend des thèmes déjà utilisés de très nombreuses fois par Kirby qui lui ont été inspirés par la lecture du livre *Chariots of the Gods* d'Erich von Daniken. Ce livre, qui a un immense succès, popularise la théorie que les édifices monumentaux de l'Antiquité ont été bâtis par des visiteurs extraterrestres qui auraient été vus comme des dieux par nos ancêtres (et depuis totalement démentie scientifiquement).

La série est également inspirée de l'œuvre d'Arthur C. Clarke, *Les Enfants d'Icare*, un des auteurs préférés de Jack Kirby et qu'il retrouvera toujours chez Marvel fin 1976 pour la série 2001, *A Space Odyssey* qui se veut la suite du film de Stanley Kubrick, 2001 *l'Odyssée de l'espace*, et dans lequel il créera le personnage de Machine Man.

La série s'appelle dans un premier temps *The Celestials* puis est renommée *Return of the Gods* avant un dernier changement, de peur d'une action légale d'Erich von Daniken pour plagiat. Elle prendra définitivement le nom de *The Eternals*.

Elle est censée se situer « en dehors » de l'univers Marvel classique et remonte à l'origine de l'humanité où les Celestials, des entités cosmiques quasi divines, ont visité la Terre et créé trois races.



Une race disposant de pouvoirs extraordinaires, The Eternals, la race humaine et The Deviants, une race hideuse ayant une très forte instabilité génétique.

Ces Eternals sont associés à des divinités par les humains tandis que les Deviants sont assimilés à des diables et des démons du fait de leur physique.

Les Eternals sont néanmoins restés en marge de l'humanité pour la laisser se développer car les Celestials reviennent régulièrement pour « juger » les progrès de leur création humaine et la laisser se développer ou l'éradiquer.

La série s'intéresse à plusieurs Eternals, dont la figure solaire d'Ikaris qui va « guider » quelques humains dans le monde de ces quasi-dieux.

De très nombreuses figures mythologiques comme Zeus, Athéna, Mercure, Gilgamesh ou Circé seront invoquées dans la série dans des versions « alternatives », ce qui d'ailleurs pose le principal problème de la liberté éditoriale de Jack Kirby.

En effet, l'un des personnages importants de l'univers Marvel est le demi-dieu Hercule qui est régulièrement tancé par son père, le dieu Zeus.



La série de Kirby qui décrit le panthéon olympien comme une déclinaison des Eternals pose de forts problèmes de continuité. Liée à la liberté éditoriale dont dispose Jack Kirby, elle est très rapidement mal-aimée des autres collaborateurs de Marvel (ce qui lui vaudra le surnom de Jack the Hack) mais également des lecteurs et s'arrêtera très rapidement, laissant une nouvelle fois l'histoire en suspens.

Il faut reconnaître que la volonté de Jack Kirby de ne pas subir d'influence éditoriale, bien que très louable vis-à-vis de son intégrité d'artiste, aboutit à des séries et

dialogues très monolithiques qui paraissent en décalage avec ses œuvres ayant bénéficié d'une supervision éditoriale, et notamment avec ses années de partenariat avec Joe Simon pendant le Golden Age, ou Stan Lee pendant le Silver Age.

Mais comme pour le *Quatrième Monde* (*The Fourth World*) chez la Distinguée Concurrence (surnom de DC Comics chez Marvel), l'œuvre de Kirby va irriguer l'univers Marvel moderne qui va reprendre les créations du King et même associer des personnages existant comme le Titan (dans le sens qu'il est né sur Titan, le satellite de la planète Uranus), Thanos et sa famille, qui sont également en partie inspirés du panthéon olympien (son père se nomme Mentor et son frère Eros).

Il faut dire qu'une nouvelle fois, les pages de Kirby sont superbes de dynamisme et de force. La thématique cosmique de la série permet à l'artiste de multiplier les vues de l'espace, les *splash pages*, voire les *double splash pages* quasi cinématographiques qu'il avait déjà expérimentées dans les pages des *Fantastic Four* quelques années auparavant.

La série aura plusieurs occurrences après le départ définitif de son créateur de Marvel jusqu'à nos jours et inspirera le récent film de Chloé Zhao qui est malgré tout assez éloigné de l'œuvre originale qu'il est intéressant de redécouvrir.

Jean-Michel Ferragatti



Les Eternals tels qu'ils apparaissent dans le MCU en 2022

UN PACTE AVEC DIEU

La Grande Dépression de Will Eisner

À travers quatre histoires indépendantes les unes des autres, Will Eisner dresse un portrait de l'Amérique de son enfance. Il dépeint la vie des habitants du même immeuble dans le Bronx, où les locataires des petits appartements, écrasés par la crise économique, essaient tant bien que mal de survivre.

FICHE TECHNIQUE

Scénariste : Will Eisner
 Illustrateur : Will Eisner
 Coloriste : noir et blanc
 Année de la première édition
 du volume 1 en langue originale : 1978
 Éditeur original : Baronet Books



Le nom de Will Eisner fait partie de ceux qui ont marqué l'histoire de la bande dessinée américaine du ^{xx}e siècle. De son vivant, il a été récompensé de multiples prix pour un grand nombre de ses œuvres et, depuis 1988, il donne son nom au plus prestigieux prix récompensant la bande dessinée outre-Atlantique : le prix Eisner.

C'est avec le personnage du Spirit, justicier masqué dont Eisner se sert pour explorer différents genres, qu'il accède à une première notoriété. Pourtant, la postérité le reconnaît

aujourd'hui majoritairement pour ses romans graphiques, ou *graphic novels* dans la langue de Bruce Wayne, terme qu'il a largement contribué à populariser à partir des années 1960.

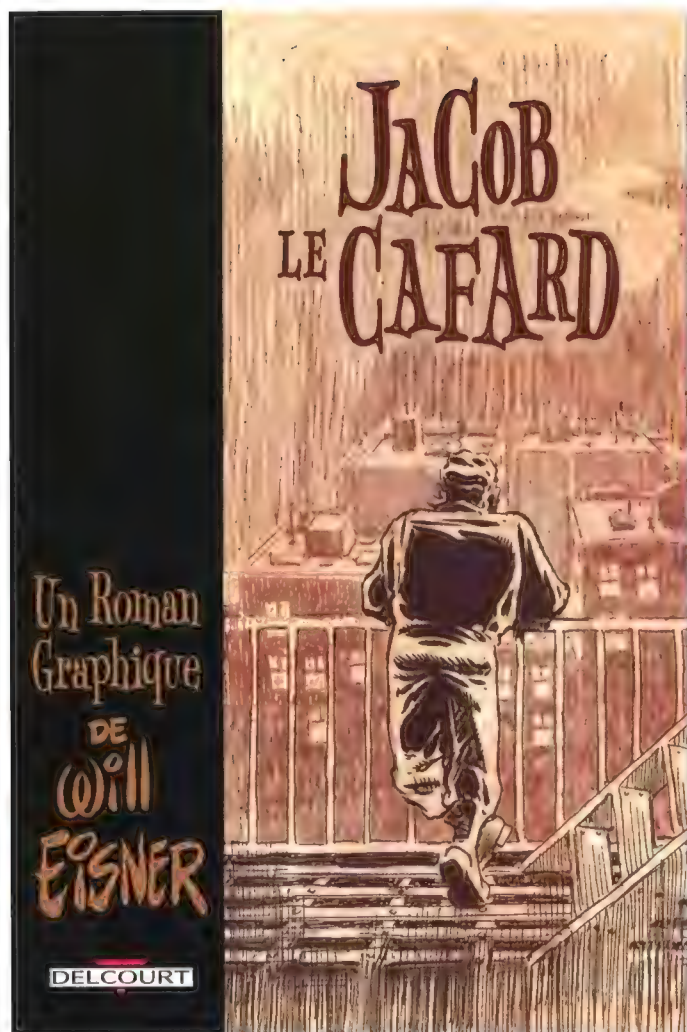
Le roman graphique cherche avant tout à se distinguer du *comics* par une plus grande liberté dans le format, pas de limite du nombre de pages et plus de diversité dans les sujets abordés par exemple.

Un pacte avec Dieu est considéré comme l'un des premiers romans graphiques américains (si ce n'est le tout premier). Il a donc une place toute particulière dans l'histoire de la bande dessinée américaine. À partir de sa publication en 1978, Will Eisner se consacrera pleinement au roman graphique et donnera deux suites à *Un Pacte avec Dieu* : *Jacob le Cafard* et *Dropsie Avenue* pour former la *Trilogie du Bronx*.

Un pacte avec Dieu est composé de quatre histoires qui ont pour point commun de mettre en scène des personnages habitant dans le même immeuble : le 55, Dropsie Avenue dans le Bronx durant la Grande Dépression. De sa propre confession, Will Eisner a incorporé de nombreux éléments autobiographiques venant de son enfance dans les différents récits. Les protagonistes sont ainsi à l'image des adultes qu'il voyait évoluer autour de lui étant petit : des fils d'immigrés juifs luttant contre la précarité que leur impose la crise économique des années 1930.

La première des quatre histoires est celle qui donne son nom à l'album : *Un contrat avec Dieu* (le nom français de l'album a beaucoup varié suivant ses différentes publications, le nom anglais étant *A Contract with God*.) Nous y suivons les péripéties de Frimme Hersh, un Juif hassidique né dans la Russie de la fin du ^{xix}e siècle. Dès sa plus tendre enfance, Frimme fait preuve d'une réelle bonté envers tous ceux qui l'entourent. Si bien qu'un jour, les habitants de son village décident de se cotiser pour l'envoyer à New York et fuir l'antisémitisme qui règne alors en Russie. Juste avant de partir, Frimme ramasse une pierre et commence à rédiger dessus un contrat, un contrat avec Dieu. En échange d'une vie pieuse et de dévouement, ce dernier veillera à ce que rien de mauvais n'arrive au bon Frimme. Tout dérape lorsqu'un jour Rachel, la fille adoptive de notre protagoniste, décède brutalement. Frimme accuse alors son dieu d'avoir rompu le contrat et décide d'abandonner son mode de vie pour devenir un riche propriétaire immobilier dénué de tout sens moral et compassion.

La seconde histoire, *Le chanteur de rue*, narre l'histoire d'Eddie, un artiste de rue qui chante sous les immeubles, espérant que pleuvent des fenêtres quelques pièces pour survivre. Alors qu'il donne de la voix, Eddie est repéré par la cantatrice Marta Maria, qui tente de le séduire et promet au jeune homme une grande carrière s'il reste à ses côtés. Une fois que cette dernière lui a donné de l'argent pour de nouveaux vête-

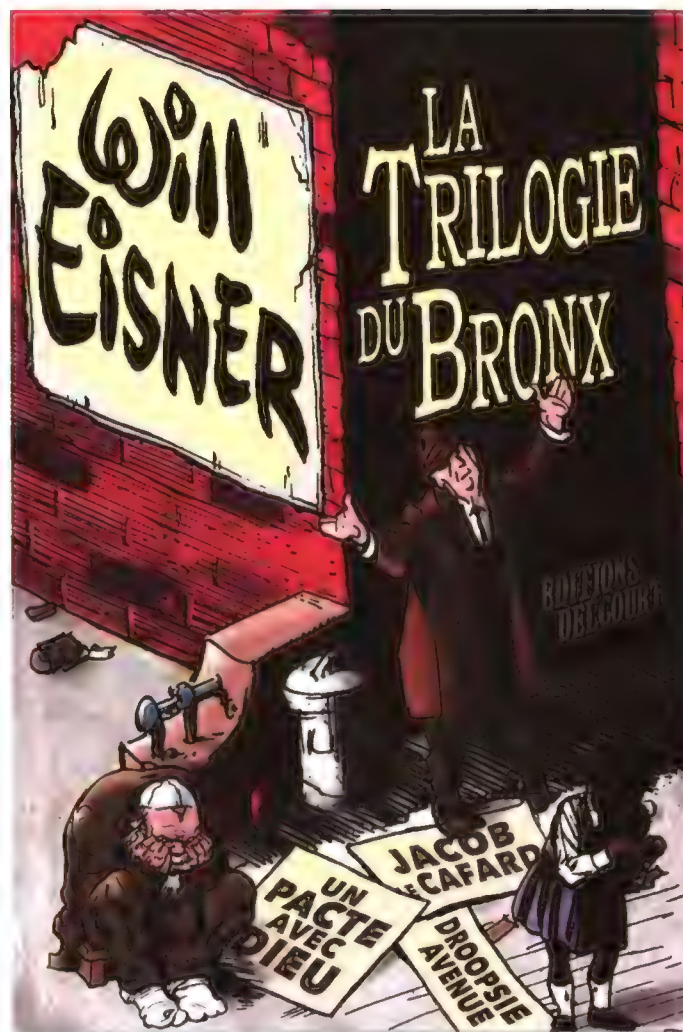


ments, Eddie file acheter une bouteille de whisky et rentre chez lui où l'attendent sa femme enceinte et son fils, encore nourrisson, sur lesquels il n'hésite pas à porter la main.

Le troisième chapitre se concentre sur le concierge de l'immeuble dans lequel vivent tous les personnages. Tous les habitants le détestent, il se range toujours du côté du propriétaire, refuse d'augmenter la température des chauffages et n'hésite pas à se montrer antisémite avec les locataires. Sa vie va prendre une mauvaise tournure au moment où Rosie, une adolescente de l'immeuble, descend dans sa loge.

Enfin, la quatrième et dernière partie de l'album retrace les vacances de Sam, qui, pour être seul avec sa maîtresse, a envoyé le reste de sa famille à Cookalein. Sa femme et ses deux enfants vont alors croiser la route de Benny et Goldie, qui sont prêts à trouver l'amour par tous les moyens.

Si Will Eisner place ses quatre récits dans un cadre très réaliste, la crise économique des années 1930, le registre qu'il utilise semble



pourtant emprunté à la fable. Les personnages semblent, au premier abord, mener une existence simple. Puis un élément perturbateur va incorporer dans leur vie une péripétie qui va tester leurs limites. Tout ceci dans le but d'amener le lecteur vers une morale claire à la fin.

Comme dit plus haut, Eisner a mis beaucoup d'éléments autobiographiques pour composer *Un pacte avec Dieu*, ainsi, la première histoire est inspirée du propre décès de sa fille et de la colère qu'il a ressentie après. D'autres éléments viennent de scènes qu'il a vécues durant son enfance.

L'auteur pose sur le monde qui l'entoure un regard sans concession. Loin d'être idéalisés, tous les personnages sont composés de ce qu'il y a de pire et de meilleur chez l'être humain. Avec un pinceau teinté d'ironie, Eisner dresse les portraits de personnages voguant dans les eaux troubles de la précarité, avec pour seul horizon les gigantesques barres d'immeubles désaffectées.

Marceau Henault

MAUS

La Shoah racontée... par des souris !

Et si Mickey s'était retrouvé à Auschwitz ? Voilà grossièrement le programme proposé par cette œuvre à nulle autre pareille. Ou comment le *comics* osait sortir de ses sentiers battus pour questionner l'Histoire, et ses travers les plus obscures...

FICHE TECHNIQUE

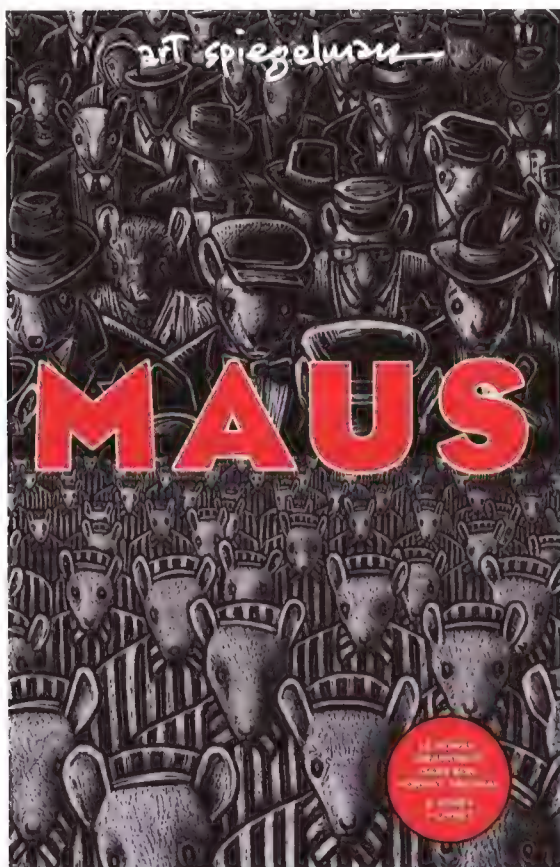
Scénariste : Art Spiegelman
Illustrateur : Art Spiegelman
Coloriste : Noir et blanc
Année de la première édition du volume 1 en langue originale : 1980
Éditeur original : RAW



Figure phare du courant *underground* de la bande dessinée indépendante, Art Spiegelman est un pur produit de ce que l'immigration juive, au lendemain des atrocités de la Seconde Guerre mondiale, a su apporter à la société américaine. Contrairement à un Jack Kirby ou un Jerry Siegel, Spiegelman est né en Europe (à Stockholm, plus précisément), trois ans après la fin de la

guerre, et ses parents ont directement vécu les horreurs du nazisme. Ce qui fera toute la différence lorsque viendra le temps de se raconter. C'est très tôt que le jeune Abraham, qui prendra Art comme prénom de plume, se découvre une passion pour le dessin, et voit ses premières publications en fanzine autour de ses 16 ans. Après avoir achevé ses études, en art et philosophie, il commence rapidement à se faire un nom dans la presse *underground* par son anticonformisme et sa critique de la politique états-unienne. Collaborant, entre autres, avec Robert Crumb (*Fritz le chat*), il se fait également connaître pour ses nombreux autocollants et autres cartes à collectionner : c'est à lui que l'on devra la célèbre série de cartes des *Crados* (*Garbage Pail Kids*, ou *GPK*, en anglais), qui fit le bonheur des enfants turbulents des années 1990. En 1980, avec l'aide de sa femme Françoise Mouly, artiste et romancière française, il lance une nouvelle anthologie intitulée *RAW*. Le moment est idéal pour se lancer dans son grand projet personnel.

À partir de 1978, Art Spiegelman entreprend de travailler sur un long récit, et se lance dans ce qui deviendra *Maus*, s'appuyant sur une commande de son ami Justin Green, également artiste : en voulant écrire sur le racisme, Spiegelman imagine une courte bédé dans laquelle des membres du Klu Klux Klan, sous l'apparence de chats, traque des Afro-Américains dessinés en souris. Se remémorant les quelques bribes de souvenirs racontés par son père, rescapé des camps de la mort nazis, le dessinateur décide de transformer son œuvre en un double récit : celui d'Art Spiegelman, qui enregistre les souvenirs de son père pour les besoins d'un futur travail bédé, et celui du Juif polonais Vladek Spiegelman déporté à Auschwitz par les autorités allemandes. Publiée de 1980 à 1991, d'abord en série puis en deux volumes, *Maus* va s'imposer dès sa parution comme l'un des sommets de la littérature bédéphile américaine, voire mondiale, et son impact, à sa première parution reliée, sera comparable à celui des grands noms du *comics* plus « grand public ». En effet, le premier tome sort en 1986, soit la même année que *Batman : The Dark Knight Returns* de Frank Miller et *Watchmen* d'Alan Moore et Dave Gibbons. Imaginons un instant l'état d'esprit des lecteurs de cette belle année...

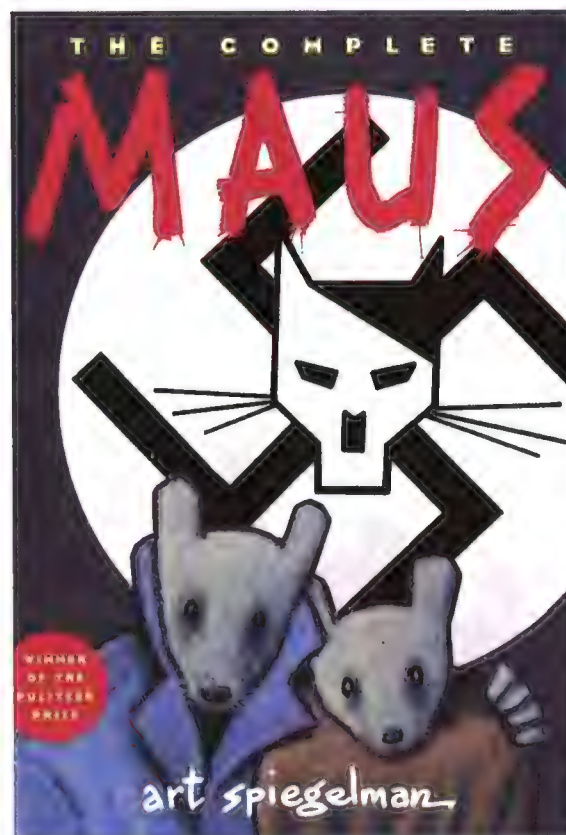


Ce qui frappe en premier lieu, à la lecture de *Maus* (« souris », en allemand), c'est la dureté du trait d'Art Spiegelman, sa rugosité pourrait-on dire, qui s'accorde avec justesse à ce qui va nous être raconté. Récit de mémoire, récit de souvenirs, récit de l'intime et de la recherche de soi, l'œuvre de Spiegelman se veut autant comme une balise de l'Histoire et ce que l'on ne doit en oublier que comme une catharsis pour son auteur. Lorsque démarre la seconde partie de l'histoire (et donc le second volume relié), le narrateur avoue être dépassé par l'ampleur du succès du premier volume, alors même que les souvenirs racontés par son père prennent une tournure de plus en plus dramatique. C'est bien là la force de ce livre indispensable, de mêler la petite histoire à la grande, d'oser ne pas faire d'échelle de valeurs entre les tragédies, qu'elles soient personnelles (le suicide de la mère d'Art, son incertitude face au succès d'une œuvre aussi intime) ou universelles (les camps d'extermination, la mort quotidienne, la faim et la peur du génocide).

Avec ses personnages-animaux (les souris juives, les chats nazis ou les porcs polonais), détournant la sacro-sainte image de Mickey

Mouse et de ses compagnons disneyens, *Maus* semble parfois adoucir les horreurs qu'il raconte, tout en offrant, par son dessin rêche et anti-spectaculaire, comme une fenêtre ouverte sur la banalité inéluctable de la machine de guerre à broyer les âmes. La retranscription du quotidien des camps, que l'on devine extrêmement documentée (Spiegelman se rendra lui-même à Auschwitz en 1979), vaut toutes les leçons d'Histoire du monde, et la lecture d'un tel récit devrait être conseillée aux collégiens et lycéens. En l'état, le succès de l'œuvre permit la reconnaissance du talent brut de son auteur, qui fera du combat contre toute forme de fascisme l'un de ses leitmotivs personnels, allant jusqu'à en refuser la publication en Afrique du Sud, alors en plein apartheid. Il est permis de voir également, dans le très beau film d'animation *Fievel et le Nouveau Monde* de Don Bluth, sorti en 1986, l'un des descendants directs de *Maus*. Qui, plus qu'un *comics*, plus qu'une bédé, aura acquis le statut convoité de grande œuvre mémorielle du xx^e siècle.

Fred Wullsch



THE NEW TEEN TITANS

Le comic qui concurrençait les Uncanny X-Men

The New Teen Titans est le titre des années 1980 qui a marqué DC Comics. Pas simplement parce que ses ventes concurrençaient celles de la série phare de Marvel Comics *Uncanny X-Men* mais parce qu'il a apporté un ton beaucoup plus adulte qui manquait à son éditeur à la peine à l'époque, mais également un renouveau graphique.

FICHE TECHNIQUE

Scénaristes : George Pérez et Marv Wolfman
 Illustrateur : George Pérez
 Coloriste : Adrienne Roy
 Année de la première édition du volume 1 en langue originale : 1980
 Éditeur original : DC Comics

DC Comics avait déjà eu l'idée dans les années 1960 de réunir tous les *sidekicks* (les assistantes et assistants des héros principaux) dans une équipe similaire à la Justice League of America pour adolescents.

Baptisée *The Teen Titans*, la série bénéficia de quelques avancées, comme le premier personnage afro-américain de l'éditeur, mais avait malgré tout du mal à coller aussi bien à l'ambiance de la contre-culture que réussissait son concurrent Marvel Comics.

La série s'arrêta donc au numéro 43 après malgré tout presque une dizaine d'années de publication.

Une première tentative de republication sera vouée à l'échec quelques années après et il faudra attendre la série des *New Teen Titans* par George Pérez et Marv Wolfman pour voir le concept complètement décoller chez DC Comics à l'époque où Marvel Comics rencontrait un énorme succès avec *Uncanny X-Men*, la version moderne de la série mal-aimée : *X-Men*.

La création des *New Teen Titans* fait suite à la rencontre de Marv Wolfman et l'artiste George Pérez qui ont tous les deux quitté Marvel Comics pour rejoindre DC Comics. Wolfman, suite à un désaccord important, et Pérez, car il souhaitait dessiner la Justice League of America.

Les deux artistes, qui habiteront très rapidement la même ville, vont donc apporter à la fois une manière d'écrire et de dessiner bien plus proche de celle de Marvel Comics au titre qui va rencontrer un énorme succès.

Centrés autour des membres originaux des Teen Titans que sont Robin, Wonder Girl et Kid Flash, les deux artistes vont y intégrer Beast Boy (renommé Changeling) de la défunte Doom Patrol, et créer les personnages de Starfire, Raven et Cyborg.

L'écriture rappelle les épisodes des *Uncanny X-Men* avec son lot de personnages se sentant rejetés par la société, comme Cyborg, dont le corps mi-homme mi-machine fait peur, ou Raven, dont l'héritage paternel est effrayant.

Mais elle apporte aussi une plus grande liberté de ton avec l'amitié improbable entre le même Cyborg et le richissime mais solitaire Changeling.

Cette liberté se reflète également dans une ambiance très libertaire affichée qui



n'avait pas cours chez DC Comics. En effet, Starfire est une extraterrestre pour qui la nudité n'est pas un frein (il faut dire que l'inspiration de George Pérez était de créer une Red Sonja de l'espace) et qui apprend la langue d'autres races en les embrassant. Robin et elle deviendront très rapidement un couple et auront ouvertement une sexualité explicite peu courante à cette époque chez l'éditeur.

Mais la série est surtout extrêmement enlevée en matière d'action et les scénarios extrêmement travaillés. Wolfman et Pérez créent de nombreux personnages pour la relance de la série. Certains comme l'organisation H.I.V.E. ne marqueront pas l'histoire de DC Comics mais le personnage de Deathstroke the Terminator aura par exemple un énorme succès éditorial.

La série est une de celles qui à l'époque peuvent revendiquer le slogan : « Tout peut arriver ! »

Wolfman et Pérez s'astreignent à une stratégie d'innovation quasi permanente. C'est dans *The New Teen Titans* que Robin décide de s'affranchir de la tutelle pesante de Batman et de changer de costume et de nom pour devenir Nightwing (en hommage à l'identité de justicier kandorienne de Superman) et que Kid Flash abandonnera sa carrière de super-héros pour des raisons de santé.

C'est également dans *The New Teen Titans* que l'intrigue de la fin de la Doom Patrol et de la mère adoptive de Changeling resurgira et aura de grandes répercussions bien au-delà de la série.

Wolfman et Pérez, formés à la méthode Marvel, vont également introduire des sujets de société et c'est toujours dans *The New Teen Titans* que Wonder Girl se mariera et subira de très nombreuses épreuves rarement vues chez DC Comics.

Les deux artistes sont aussi à l'aise dans les intrigues classiques et urbaines que dans celles abordant des thèmes mystiques et surnaturels ou bien même les épopées cosmiques. C'est ainsi que le creuset des *Omega Men*, une des rares séries cosmiques de l'éditeur, aura ses racines dans des épisodes des *New Teen Titans* en relation avec les origines familiales de Starfire.

La série sera donc un creuset de rupture et sera sans doute le titre le plus vendu et le plus visible de DC Comics à cette époque.



Le graphisme incroyablement clair et lisible de George Pérez, notamment dans les scènes de groupe, y est pour beaucoup et conduira l'artiste à dessiner l'événement le plus connu de l'éditeur : *Crisis on Infinite Earths*, qui aura également de nombreuses conséquences sur la série *The New Teen Titans*.

Ce n'est pas un hasard si, lorsque l'éditeur décida de lancer d'autres séries animées que *Justice League* et *Super Friends*, les *New Teen Titans* s'imposèrent comme des candidats idéaux. La série live récente montre d'ailleurs que le travail de Wolfman et Pérez trouve toujours de l'écho dans l'époque actuelle.

Jean Michel Ferragatti

LA SAGA DU PHÉNIX NOIR

La véritable puissance de Marvel Girl

En 1980, Chris Claremont et John Byrne signent l'une des histoires les plus importantes des X-Men : *La Saga du Phénix Noir*. Les auteurs poussent les mutants au-delà de leurs limites et transforment le personnage de Jean Grey en entité cosmique maléfique.

Un arc qui va marquer à jamais l'univers Marvel.

FICHE TECHNIQUE

Scénariste : Chris Claremont
Illustrateur : John Byrne
Coloristes : Glynis Wein et Bob Sharen
Année de la première édition du volume 1 en langue originale : 1980
Éditeur original : Marvel



Chris Claremont est l'auteur qui a fait des X-Men ce qu'ils sont aujourd'hui. *Inferno*, *Dieu crée, l'homme détruit* ou encore *Days of Future Past*, il est à l'origine d'une grande majorité des sagas qui ont façonné l'histoire des mutants au sein de l'univers Marvel. C'est lui qui transformera les histoires colorées et joyeuses des X-Men en fables sur la discrimination, traçant des parallèles avec l'antisémitisme ou l'homophobie, entre autres. En effet, si Stan Lee, créateur des X-Men, a fait de ces

personnages des mutants, c'est pour éviter d'avoir à inventer une origine aux pouvoirs de chaque personnage. Claremont, lui, poussera ce concept beaucoup plus loin en présentant les mutants comme une classe rejetée par le reste de l'humanité. C'est aussi à lui que nous devons l'arc qui nous intéresse ici : *La Saga du Phénix Noir*.

Le Phénix apparaît pour la première fois en 1976 dans le numéro 101 de *Uncanny X-Men* (la série principale consacrée aux mutants), déjà sous la plume de Chris Claremont et alors que John Byrne devient tout juste dessinateur sur la série. Dans cet épisode, alors que les X-Men sont en mission dans l'espace, une éruption solaire met en danger la navette des mutants. Les héros ne doivent leur salut qu'à l'intervention de la Force Phénix, entité cosmique aux pouvoirs démesurés, qui décide de sauver Jean Grey. L'oiseau de feu duplique alors le corps de la mutante et la place dans un profond coma. Phénix, en possession de la réplique de Jean, se fait donc passer pour la vraie auprès de ses compagnons. Au départ, Phénix est elle-même persuadée d'être la véritable mutante, elle en possède tous les sentiments et tous les souvenirs. À partir de ce moment, les pouvoirs de Jean vont considérablement augmenter et elle deviendra l'un des personnages les plus puissants de l'écurie Marvel.

Quelque temps après avoir obtenu ses nouveaux pouvoirs, Jean Grey, ou du moins sa réplique, se met à rêver d'un homme :

Jason Wyngarde. Il s'agit en réalité du Cerveau qui la manipule psychiquement (alors méchant de seconde zone de l'univers Marvel) qui cherche à intégrer le Club des Damnés, ennemis de toujours des X-Men comptant parmi ses membres Emma Frost ou Sebastian Shaw. Le Cerveau a pour objectif de faire de la mutante sa Reine Noire (les membres dirigeants du Club ayant des noms de pièces d'échecs). Temporairement, Jean se croira dans le passé et s'attaquera – sans le vouloir – à ses alliés avant de vite reprendre



le contrôle et de mettre les Damnés en déroute. Cependant, éloigner un instant la personnalité de la mutante de son corps a eu un effet indésirable : libérer l'entité cosmique qui sommeillait en elle.

Prenant totalement possession du corps de Jean, le Phénix n'aura désormais qu'un seul objectif : consumer le monde. Des systèmes solaires entiers s'effondreront lorsqu'elle absorbera leur étoile, tuant des milliards d'êtres vivants au passage.

Ce n'est pas un hasard si Claremont a choisi de mettre en avant le personnage de Jean Grey. L'auteur a, en effet, longtemps considéré le personnage comme sous-exploité par l'éditeur. Dans les premiers numéros des X-Men, Marvel Girl, ancien pseudonyme de la mutante, sert surtout de faire-valoir féminin à l'équipe, son rôle est très peu important. *La Saga du Phénix Noir* est sa revanche. Libérant totalement le potentiel de ses pouvoirs, l'auteur lui donne une nouvelle dimension. Il en fait l'un des personnages centraux des *comics* consacrés aux mutants et même de tout l'univers Marvel.

La fin, imposée par le rédacteur en chef de l'époque Jim Shooter, fait grand bruit à sa sortie. Les lecteurs ne sont pas habitués à voir un arc se conclure de manière aussi dramatique, avec un événement qui promet des conséquences sur le long terme et un remaniement total de l'équipe. C'est une conclusion qui marquera, pour les années à venir, l'histoire des X-Men. *La Saga du Phénix Noir* est assez emblématique



du travail de Claremont sur les mutants. Il fait vivre à ses personnages des aventures épiques et dramatiques à la fois. Au milieu de tous ces pouvoirs qui font des X-Men des surhommes peut survenir un brusque retour à la réalité. Le scénariste maîtrise ses personnages de bout en bout. Il n'hésite pas à les pousser dans leurs retranchements, physiquement comme émotionnellement. Ainsi, Cyclope, amoureux depuis toujours de Jean Grey, sera profondément marqué par cet événement. Une occasion, pour l'auteur, de développer un côté plus sombre du personnage dans les aventures qui suivront.

L'arc servira ensuite d'inspiration à la plupart des adaptations des aventures des mutants. Le Phénix Noir apparaîtra ainsi dans la plupart des séries animées de l'univers des X-Men. Des éléments issus du *comics* seront aussi utilisés dans *X-Men : L'affrontement final* et enfin, *La Saga du Phénix Noir* sera totalement adapté dans *X-Men : Dark Phoenix*.

Marceau Henault

DAYS OF FUTURE PAST

Le futur des Uncanny X-Men

Deux X-Men vieillissant devant une affiche faisant le décompte des morts et des internés auront frappé toute une génération de lecteurs qui ont pu découvrir le futur de leurs héros où l'inimaginable s'est réalisé. L'une des histoires les plus marquantes de l'une des plus célèbres équipes des *comics*.

FICHE TECHNIQUE

Scénaristes : John Byrne & Chris Claremont
 Illustrateur : John Byrne
 Coloriste : Glynis Oliver
 Année de la première édition
 du volume 1 en langue originale : 1981
 Éditeur original : Marvel Comics

À l'apogée de leur succès, les *Uncanny X-Men* sont écrits de manière co-organique par le scénariste Chris Claremont et l'artiste John Byrne. Ce dernier, grand fan des adversaires robotiques de l'équipe, souhaite faire un épisode avec les Sentinelles, des sortes de robots géants chasseurs de mutants. Mais Claremont n'aime pas les personnages qu'ils jugent trop impersonnels et qui ne s'intègrent pas du tout à ses projets pour la série qui tourne beaucoup plus autour du départ de Cyclope, son remplacement par Tornade et les questions de Kitty Pride et Diablo. En effet, à l'époque, les deux artistes écrivaient des ébauches de scénarios parfois sur plusieurs années de publication.

Les relations entre les deux hommes commencent à se tendre suite à la *Saga du Phénix Noir* dont la fin a été modifiée à la grande fureur du dessinateur canadien sur une décision brutale du directeur éditorial de Marvel. Byrne arrive à le convaincre en lui proposant un scénario qui décrit le futur triomphant des Sentinelles mais où une des X-Men va tenter d'empêcher ce futur dystopique en essayant de convaincre les versions plus jeunes de ses équipiers de croire qu'elle vient du futur.

À partir de ce moment, les deux artistes vont alterner entre les temps futurs dans lesquels des événements impensables vont se passer et le présent des X-Men (et du lecteur) où une course contre la montre s'engage en sachant que les plus grands ennemis des mutants rentrent en jeu.

L'arc narratif baptisé ultérieurement *Days of Future Past* est très bref (les numéros 141 et 142), mais une explosion de concepts dans laquelle les auteurs libérés des contraintes de la continuité vont laisser leur créativité s'exprimer à plein. Des relations improbables vont se lier, des coups de théâtre vont se faire en deux cases là où normalement plusieurs épisodes y auraient été consacrés. Mais surtout, ce futur hypothétique va durablement marquer l'univers Marvel comme un épisode de la Légion des Super-Héros par Jim Shooter (devenu entre-temps directeur éditorial chez Marvel à l'époque de *Days of*



Future Past) avait durablement marqué le futur de l'univers DC Comics.

Le scénario de Claremont et Byrne est haletant car les deux lignes temporelles se « télescopent » et sont d'une certaine manière dépendantes l'une de l'autre. Les dessins de John Byrne sont à leur sommet, sans oublier l'encrage de Terry Austin et plusieurs des pages de ces deux épisodes vont marquer les lecteurs de l'époque et l'imaginaire collectif des *comics* en général et de Marvel en particulier. La grande force des artistes va s'articuler autour de deux grandes idées. La première, c'est qu'ils montrent ce que pourrait réellement être le futur si la mission que Charles Xavier s'est donnée échouait. Le lecteur passe donc d'une histoire dont il intègre inconsciemment qu'elle

se finira bien à une version totalement différente et qui justifie le combat de ses héros.

La deuxième, qui est intimement liée, est de laisser en suspens toute réponse définitive à la fin des deux épisodes. La mission de la voyageuse temporelle a-t-elle réussi ? Les visions des X-Men seront-elles revues ? Ils laissent ainsi en suspens ce sentiment d'inquiétude qui s'est saisi des lecteurs pendant deux numéros et les incite à toujours douter et craindre pour leurs personnages préférés. Il faudra attendre l'année 2015 pour avoir une vraie réponse à cette question.

Il sera par contre régulièrement fait mention de ces *Days of Future Past* par les scénaristes futurs de Marvel. Car, du fait de leur liberté, Claremont et Byrne ont embarqué quasiment tout l'univers Marvel dans



The Uncanny X-Men, n° 142

l'aventure et pas seulement les personnages de leur « franchise ». Tout cela donnera lieu à de nombreuses « répliques », dont certaines perdureront très longtemps, avec des personnages comme Rachel « Phénix » Summers ou Lucas Bishop qui auront un impact fort sur les publications du groupe Marvel.

Malheureusement, cette histoire exceptionnelle ne suffira pas à apaiser la tension entre le duo star de la série puisque l'artiste canadien la quittera au numéro suivant pour s'occuper en tant qu'artiste complet (scénario et dessins) des autres franchises les plus importantes de la Maison des Idées. *Days of Future Past* restera donc le climax de cette collaboration qui s'est poursuivie plusieurs années avec un énorme succès. Les producteurs de cinéma ne manqueront pas d'ailleurs d'utiliser le scénario de base de ces deux épisodes extrêmement appréciés des fans des franchises mutantes de Marvel puisque le film *X-Men: Days of Future Past* s'inspire complètement des épisodes de Claremont et Byrne.

Jean-Michel Ferragatti



CAMELOT 3000

Le mythe arthurien dans le futur

On dit qu'un jour, alors que l'Angleterre sera en grave danger, le roi Arthur se réveillera de son long sommeil pour, une fois encore, la sauver. Dans *Camelot 3000*, le mythique souverain se réveille dans le futur, en l'an 3000. Les choses ont bien changé depuis l'époque d'où il vient.

FICHE TECHNIQUE

Scénariste : Mike W. Barr
 Illustrateur : Brian Bolland
 Coloriste : Tatjana Wood
 Année de la première édition
 du volume 1 en langue originale : 1982
 Éditeur original : DC Comics

© Luigi Novi



Brian Bolland.

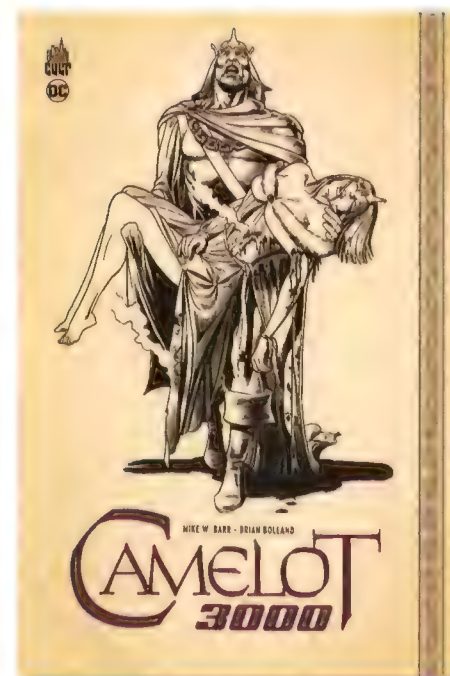
Avant de créer leurs propres mythologies modernes, les deux plus gros éditeurs de *comics*, Marvel et DC Comics, ont allègrement puisé dans les mythes et légendes d'antan pour créer leurs personnages. Au-delà de Wonder Woman ou Thor, qui sont directement débarqués des mythes grecs et nordiques, il est possible de voir chez tel ou tel super-héros l'avatar d'un héros de textes d'Homère et consorts. De plus, la figure du chevalier a toujours été plébiscitée par les auteurs de *comics* : les valeurs de force, courage et dévouement qu'ils incarnent étant très proches de celles de nos justiciers masqués préférés. Le surnom de Batman n'est-il

pas le Chevalier Noir, après tout ? Il n'y a donc rien d'étonnant à ce qu'on puisse trouver beaucoup de *comics* qui se plaisent à faire référence au mythe arthurien qui possède l'avantage de combiner mythologie et chevalerie en une même entité. C'est ainsi que nous avons pu voir la Chauve-Souris de Gotham faire équipe avec les Chevaliers de la Table ronde le temps d'un numéro dès les années 1940. Cependant, quelques décennies plus tard, en 1982, un jeune scénariste alors inconnu, Mike Barr, propose d'aller plus loin : reprendre entièrement le mythe pour le placer dans un avenir lointain, en l'an 3000. DC Comics accepte le projet et lance *Camelot 3000* pour une série de 12 numéros.

Au *xxxix*^e siècle, la Terre est envahie par une espèce alien. Tom Prentice, jeune Anglais qui cherche alors à fuir l'envahisseur, va se cacher sur un site archéologique. C'est là, dit-on, que serait enterré le roi Arthur, celui des légendes, celui qui maniait Excalibur, celui qui a jadis sauvé l'Angleterre, mais bien sûr, pour Tom, ce n'est qu'un mythe. Imaginez sa surprise lorsque se lève devant lui un homme en armure qui semble sortir d'un long sommeil. Cheveux longs, barbe foisonnante, c'est bien lui ! Arthur est revenu pour sauver le royaume ! Pour cela, le souverain aura besoin de réunir ses chevaliers (du moins leurs réincarnations respectives) pour former à nouveau la légendaire Table ronde.

Camelot 3000 est considéré comme la première des maxi-séries. À la fin des années

1970 et au début des années 1980, les éditeurs cherchent à lancer de nouveaux titres tout en se démarquant le plus possible des séries déjà existantes. Ces histoires, qui étaient destinées à ne pas durer dans le temps et avec un nombre de chapitres limités, sont appelées « séries limitées ». C'est ainsi que naissent les mini-séries (plus courtes) et les maxi-séries (plus longues). Pour se distinguer, ces *comics* sont aussi imprimés sur du papier de meilleure qualité et vendus directement dans les magasins





spécialisés, et non dans les kiosques. Ce dernier point avait un autre effet : le Comics Code Authority (qui interdisait la publication de *comics* abordant certains thèmes considérés comme inappropriés) ne s'y appliquait pas.

Débarassé du CCA, Mike Barr jouit d'une grande liberté pour écrire *Camelot 3000*. La série aborde donc des thèmes que d'autres œuvres ne pouvaient qu'effleurer plus difficilement. Le racisme, la précarité, l'homosexualité sont des sujets récurrents dans la maxi-série. Aussi, le scénariste n'hésite pas à changer le genre de certains chevaliers de la Table ronde. Tristan, par exemple, est ici réincarné en un personnage de sexe féminin. Une véritable réflexion s'engage alors sur le genre du personnage ainsi que sur sa relation avec Yseult, qui elle, appartient toujours au même genre que sa version du passé.

Comme la grande œuvre de science-fiction qu'il est, *Camelot 3000*, à travers sa vision du futur, livre un véritable point de vue sur le présent des lecteurs. Ainsi, placer



son action au xxx^e siècle n'est pas un hasard mais un choix totalement réfléchi de la part de l'auteur.

Tout au long de son récit, Mike Barr s'amuse à déconstruire non seulement les personnages qu'il a entre les mains, mais aussi le mythe en lui-même. Si l'enjeu pour les personnages – empêcher l'invasion de l'Angleterre – marche très bien, il en existe un deuxième pour le lecteur : le mythe va-t-il se répéter ? Mordred, Lancelot, Guenièvre, tous ceux qui ont mené à la perte d'Arthur la première fois, répéteront-ils leurs actions encore une fois ? L'auteur s'amuse à jouer avec les attentes du lecteur pour toujours surprendre.

Mike Barr n'oublie pas non plus de mettre en avant le côté épique du mythe. *Camelot 3000* regorge ainsi de scènes de combat mémorables, magnifiquement mises en scène et illustrées par Brian Bolland. Les deux artistes nous offrent une grande épopée où les duels à l'épée laissent parfois place aux couteaux dans le dos, le tout sans jamais oublier le développement des personnages, tous plus complexes les uns que les autres.

Marceau Henault

THE ROCKETEER

Quand un homme ordinaire devient un héros extraordinaire !

Fruit d'une passion immodérée pour le glamour des années 1940 et des récits *pulps*, Dave Stevens créa au début des années 1980 l'œuvre matrice de sa carrière : *The Rocketeer*. Mélange de ses diverses obsessions, le *comic book* révéla alors la magnificence du trait et le brio d'un artiste nous ayant quittés bien trop tôt.

FICHE TECHNIQUE

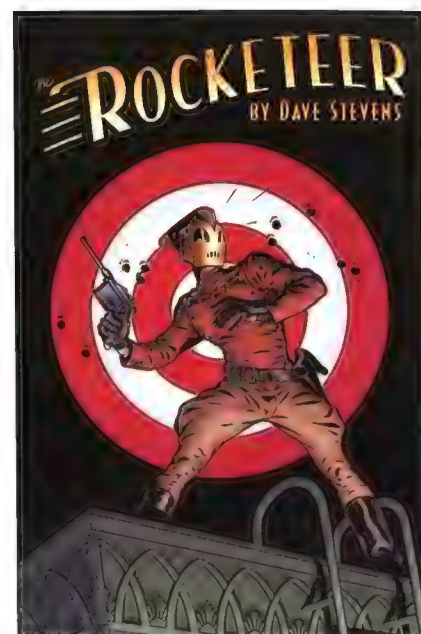
Scénariste : Dave Stevens
 Illustrateur : Dave Stevens
 Coloristes : Evelyne Tran-Lê/Laura Martin pour la réédition de 2008
 Année de la première édition du volume 1 en langue originale : 1982
 Éditeur original : Pacific Comics

Que feriez-vous si vous vous retrouviez en possession, du jour au lendemain, d'un appareil vous permettant de vous élan- cer dans les airs, et de défier Icare sur son propre terrain ? C'est exactement la situation dans laquelle se retrouve Cliff Secord, pilote d'avion tête brûlée, lorsqu'il découvre à l'arrière de son véhicule un prototype de fusée dorsale. Un objet magnifique qui, après quelques modifications apportées par son ami de toujours, Peevy, propulsera Secord dans les airs tel un oiseau, réalisant ainsi son rêve le plus fou. Cependant, ce qu'il ne tardera pas à découvrir, c'est que le fabuleux appareil est également convoité par le FBI, des espions nazis ou encore le grand Howard Hughes en personne...

Imaginé par Dave Stevens, à une époque où la figure héroïque ou super-héroïque s'apprêtait à vivre un chamboulement total quelques années plus tard, *The Rocketeer* prit son envol en 1982. Véritable déclaration d'amour aux *pulps*, au cinéma de l'âge d'or et à son industrie, à la plantureuse Bettie Page (avec laquelle Dave Stevens nouera une forte amitié par la suite), *The Rocketeer* s'imposa comme le porte-étendard du renouveau du style *serial* dans les pages des *comics*. Un timing parfait alors même que le genre fut remplacé sous le feu des projecteurs grâce au succès d'un certain aventurier archéologue, adepte du fouet. Coïncidence ou non, il s'avère qu'après un début de carrière en tant qu'encreur professionnel, notamment pour Russ Manning et Jack Kirby, puis dans les studios d'Hannah Barbera (entre autres jobs), Stevens finira par intégrer les studios du légendaire William Stout. Des années riches durant lesquelles l'illustrateur aura l'occasion de travailler notamment sur les *storyboards*... d'*Indiana Jones* ! Une filiation avec sa future création on ne peut plus logique, tant les deux personnages partageront le même ton, le profil casse-cou des héros-titres, ou encore la toile de fond historique, dans une atmosphère irrésistiblement rétro.

Nazis, *freaks*, action effrénée, héroïne glamour, antagonistes théâtraux ou colossaux, pin-up, *cliffhangers* en rafale : Stevens sort l'artillerie lourde, ne s'interdisant en aucun cas l'intégration





amoureuse de tous les archétypes ou codes possibles du genre.

Récit jubilatoire citant ou faisant directement intervenir pêle-mêle certains « Freaks » de Tod Browning, Doc Savage, Bettie Page en lieu et place de l'amour de Secord, un méchant herculéen empruntant ses traits à l'acteur non moins titanesque Rondo Hatton, le milliardaire Howard Hughes et même un caméo savoureux d'un certain Jonas aka The Shadow...

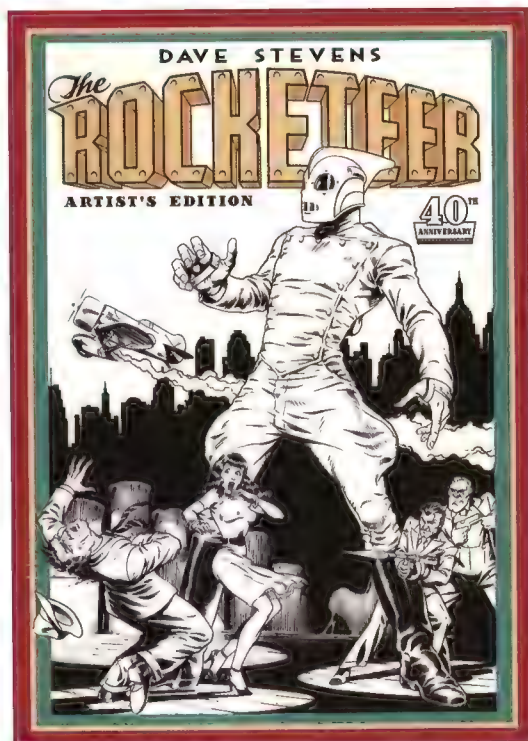
Pulp dans toute sa splendeur, *The Rocketeer* est avant tout une aventure bénéficiant d'un découpage époustouflant, ultra-référencée, et d'une technique absolument prodigieuse. D'un perfectionnisme indéniable, Stevens a en son temps réussi l'exploit de s'inscrire dans une tradition héritée du grand Jack Kirby, tout en le modernisant avec révérence. Éblouissant dans son encrage, d'une inventivité folle en matière de cadrage et de mouvement, enchanteur lorsqu'il s'attaque aux courbes affolantes de sa Betty, ou effrayant lorsque entre en scène le géant Lothar, le trait de Stevens est un pur régal de la première à la dernière case. Notons qu'à cause d'une véritable maniaquerie, et donc d'une lenteur manifeste, Stevens eut recours à certains noms prestigieux afin de l'aider à boucler dans les temps, dont Art Adams, Michael Kaluta, Stan Manoukian ou encore Geoff Darrow.

Décédé en 2008 à l'âge de 52 ans, Dave Stevens était en son temps un des plus grands artistes en exercice dans le domaine du *comic book* et de l'illustration. D'une modernité et d'une classe sidérantes, l'artiste faisait partie de cette mouvance néorétro, payant

amoureusement son tribut à des artistes de génie tels que Jack Kirby, Wally Wood, Will Eisner ou encore Frank Frazetta. D'amour déférent, il sera également question pour les récits *pulps* des années 1930 à 1950 qu'il affectionnait tout particulièrement, tentant alors d'en moderniser le ton, tout en en faisant perdurer le parfum suranné. Des récits et références qui furent de même un vivier d'influences pour pléthore d'artistes et contemporains de Stevens, dont Bruce Timm, Eric Powell, Mike Mignola ou encore Darwyn Cooke et Mark Schultz. Si les influences et icônes de cette période auront infusé dans toute l'œuvre de Stevens, *The Rocketeer* se présentera alors comme son point d'orgue, consacrant définitivement l'artiste.

Incontestable bijou *pulp*, *The Rocketeer* aura marqué d'une pierre blanche le genre du *neo pulp*. Même s'il aura indéniablement inspiré toute une génération d'artistes et de cinéastes, se voyant même gratifier de récits perpétuant son œuvre, aucun ne retrouvera la grâce visuelle et le souffle épique et glamour de l'œuvre originelle. Chef-d'œuvre.

Henri Delecroix



V POUR VENDETTA

Insurrection et révolution dans l'Angleterre fasciste d'un futur en devenir...

La première grande œuvre d'un scénariste de génie, c'est forcément, même 40 ans après sa sortie, une lecture obligatoire. Surtout quand semble poindre, en filigrane ou non, tout ce qui fera la réussite à venir dudit scénariste.

FICHE TECHNIQUE

Scénariste : Alan Moore
Illustrateurs : David Lloyd, Tony Weare
Coloristes : David Lloyd, Sihoban Dodds
Année de la première édition du volume 1 en langue originale : 1982
Éditeur original : Quality Communications



Angleterre, 1997. Alors que le pays est aux mains du fascisme, personnifié par l'appareil d'État appelé le « Système », un individu anonyme va se lever contre l'absolutisme et l'obscurantisme, en ramenant à la mémoire générale la figure de Guy Fawkes, célèbre terroriste du XVII^e siècle. Mais qui est réellement V, l'homme qui se cache derrière le masque ? C'est au cours de sa faste période anglaise, avant d'être débauché par DC Comics, qu'Alan Moore propose à l'éditeur Quality Communications, pour le magazine *Warrior*, une série dystopique située dans un futur où l'Angleterre est régie par un pouvoir fasciste. Après deux ans de publication, la série s'arrête et sera reprise en 1988 par Vertigo, le label « adulte » de DC. Sans minimiser ses précédents travaux, il est aisé, et évident, de considérer *V pour Vendetta* comme le premier monument d'Alan Moore, véritable condensé de tout ce que sera son œuvre à venir, dans les *comics mainstream* comme ses écrits les plus expérimentaux et variés. On y retrouve aussi bien son goût pour les jeux littéraires (ici, avec la lettre V, comme l'indiquent les titres des différents chapitres), pour les références historiques et/ou fictionnelles (Guy Fawkes et George Orwell dans le même bateau), que son jusqu'au-boutisme narratif (dans l'usage de la violence, notamment) et son écriture de personnages extrêmes aux motivations politiques assez troubles. Alan Moore n'est pas un écrivain moralisateur, mais plutôt un de ces auteurs n'hésitant pas à questionner la morale de ses lecteurs, en appliquant la règle de l'ambiguïté absolue.

De George Orwell (principalement 1984, bien sûr), Alan Moore retient le contexte de la perfide Albion assujettie à la puissance de l'État le plus fasciste qui soit. Mais contrairement à l'écrivain, le scénariste n'est pas dans la critique sociale totale et l'avertissement aux générations futures : bien qu'il fût alors un farouche opposant à la politique thatchérienne, Moore n'infuse pas tant le récit de ses propres pensées qu'il préfère les questionner profondément. Celui qu'on a pu taxer d'anarchiste ne prend jamais parti pour le terroriste V, il préfère montrer les causes et les conséquences d'un tel extrémisme en s'attardant sur d'autres figures : Evey Hammond,

une jeune femme libérée de prison par V et qui va embrasser – un peu malgré elle – la cause du justicier, ou Eric Finch, chef de la police, qui tentera de comprendre et de résoudre le mystère de V. Deux protagonistes, parmi tant d'autres, qui gravitent autour de la figure mythique du terroriste/libérateur. Un personnage retors et symbolique, qui s'inspirera d'un véritable personnage historique pour concevoir sa révolution ultra-violente, forgée dans les flammes de l'enfer des camps de prisonnier d'une guerre mondiale passée que l'on devinera comme extrêmement meurtrière.

Ce qui frappe à la lecture de *V pour Vendetta*, dès la première page, c'est l'alliance organique du scénario de Moore et son découpage précis et rigoureux (annonçant le futur *Watchmen*), et le dessin rugueux, réaliste et fouillé de



Hugo Weaving dans *V pour Vendetta*, le film



David Lloyd. Artiste anglais ayant débuté dans les années 1970, et déjà à l'œuvre avec Alan Moore sur une poignée d'épisodes de *Doctor Who* pour Marvel UK, Lloyd est aujourd'hui surtout reconnu pour son travail sur *V*. Pourtant, le dessinateur a également dessiné quelques *comics* des plus intéressants, dont on retiendra une adaptation du film *Bandits*, *bandits* de Terry Gilliam, des épisodes de *Hellblazer* (avec Grant Morrison, Garth Ennis ou Jamie Delano, excusez du peu) et le *one-shot* *Aliens: Corridor* chez Dark Horse. Quelque part entre l'expressionnisme noir de Fritz Lang, Orson Welles et Carol Reed, et les récits super-héroïques des années 1980, son approche graphique semble anticiper avec virulence la noirceur des *comics* qui envahiront les linéaires après la sortie des monuments *Watchmen* et *The Dark Knight Returns* de Frank Miller. Son illustration du personnage de V et de ses exactions en fait d'ailleurs un cousin (pas si) éloigné de Rorschach et du *Batman* de Miller.

Fort de son éclatante réussite, la maxi-série de Moore et Lloyd va profondément infuser la *pop culture* des années qui suivront, jusqu'à devenir une référence consciente de la lutte contre les toutes-puissances, lorsque le mouvement hacktiviste des Anonymous se réappropriera le masque de Guy Fawkes. En 2006, forts du succès de la trilogie *Matrix*, les Wachowski récupèrent les droits de la bédé, pour en écrire et produire une adaptation, confiée aux bons soins de leur poulain James McTeigue. Même si Moore désavouera le film (comme à chaque fois avec les adaptations de ses écrits), force est de constater que les Wachowski ont su s'approprier le récit original, en gardant la sève et les composants les plus évidents, pour mieux y faire poindre leurs propres obsessions. De là à penser que sans Moore et Lloyd, les aventures de Neo en lutte contre les machines n'auraient pas eu la même saveur, il n'y a qu'un pas que nous franchirons allègrement. Quand les grands esprits se rencontrent...

Fred Wulsch

X-MEN : DIEU CRÉE, L'HOMME DÉTRUIT

La quintessence de l'esprit X-Men

Les *comics* X-Men de Chris Claremont sont on ne peut plus connus, mais très nombreux. S'il fallait retenir un seul récit pour comprendre toute l'importance des mutants et de leur signification, alors *Dieu crée l'Homme détruit* est certainement celui-là, tant son message traverse les décennies avec une pertinence hélas toujours aussi forte.

Au début des années 1980, l'industrie des *comics* tout entière connaît de grands bouleversements, tant dans le contenu des publications que dans sa façon de fonctionner. Au départ, dans les années 1940, puis pendant les décennies suivantes, les *comics* étaient disponibles dans les kiosques à journaux ou certaines épiceries qui les mettaient là aussi sur des étals dans leurs rayons. Progressivement, le *comic book* en tant qu'objet a commencé à devenir un objet de collection, et la façon de raconter les histoires chapitre après chapitre a donné envie à des personnes de collecter les numéros en albums. C'est l'album qui apparaît donc en même temps que les librairies spécialisées dans ces BD, et ceci a un profond impact sur tout le secteur, qui commence à développer ce qu'on appelle aujourd'hui des « romans graphiques », ou *graphic novels*, soit une histoire pensée pour être directement publiée en album, sans passer par la case des fascicules mensuels (ou *single issues*). Marvel Comics met d'ailleurs une ligne spéciale à cet égard, les Marvel Graphic Novels, dont *X-Men : Dieu crée, l'Homme détruit* est le cinquième représentant. L'idée derrière cette ligne est d'avoir des récits de prestige publiés dans un format lui aussi luxueux ; on compte notamment dans cette ligne *La Mort de Captain Marvel*, un autre incontournable de la Maison des Idées.

Dans cette même décennie, cela fait quelques années déjà que le scénariste Chris Claremont écrit les *X-Men* en continu, et connaît d'ailleurs un immense succès (plusieurs de ses récits figurent ailleurs dans notre sélection, vous l'aurez remarqué). Aussi, comptant à la fois capitaliser sur le succès d'un auteur phare et apporter du matériel à sa ligne Graphic Novel, l'éditeur Jim Shooter demande à Chris Claremont deux albums dans cette collection. Le premier sera *The New Mutants*, qui va introduire cette équipe emblématique auprès du lectorat, le second est donc le récit qui nous intéresse. Si le dessin fut un temps envisagé par Neal Adams, c'est finalement Brent Anderson qui s'occupera de dessiner cette histoire. Le récit est une illustration parfaite de

FICHE TECHNIQUE

Scénariste : Chris Claremont
Illustrateur : Brent Anderson
Coloriste : Steve Oliff
Année de la première édition du volume 1 en langue originale : 1982
Éditeur original : Marvel

l'utilisation des X-Men comme une métaphore de la différence, et la façon dont les mutants peuvent être utilisés pour parler des discriminations de toutes sortes et du racisme.





Dieu crée, l'Homme détruit commence d'ailleurs par une scène extrêmement brutale, dans laquelle deux enfants noirs sont assassinés par une foule d'individus motivés par leur haine des mutants. Magnéto va, suite à cet abominable assassinat, enquêter sur le meurtre, et tomber sur le révérend Stryker, personnalité publique et politique dont le but est tout simplement de faire disparaître tous les mutants de la Terre, qu'il considère comme une abomination maléfique. Stryker est un personnage sombre, odieux, qui a même tué sa femme et son nouveau-né en découvrant que ce dernier était un mutant (et en blâmant par conséquent la mutanité pour son malheur). Par extension, l'antagoniste n'est qu'une illustration de tous les prêcheurs de haine, des personnalités religieuses ou politiques qui participent à la discrimination des autres pour des questions de différences, qu'elles soient d'ordre ethnique, sexuel ou religieux. S'ensuit alors une lutte entre Magnéto, Charles Xavier et ses X-Men, puisque le premier veut éliminer Stryker, tandis que Xavier est persuadé qu'il faut l'amener devant la justice pour ne pas donner raison à ses discours de haine et de peur. La conclusion du roman graphique n'est d'ailleurs pas très optimiste, loin d'un *happy ending*, sous-entendant qu'il est très difficile de lutter contre la haine de l'autre, et que ce doit être un combat de tous les jours.

Chris Claremont ne s'est jamais caché du sous-texte politique qui entoure les X-Men, et *Dieu crée l'Homme détruit* est donc, en moins de 100 pages, une sorte de b.a.-ba de ce que sont ces personnages, ce pour quoi ils luttent et pourquoi ils ne sont pas toujours d'accord entre eux. Il illustre que ce sont des créations importantes pour pouvoir parler de l'état du monde et de l'humanité. Il est souvent cité comme l'une des meilleures, si ce n'est la meilleure histoire des X-Men, a servi d'inspiration pour le film *X2* sorti en 2003, et une version « augmentée » d'un prologue qui permet au récit de s'insérer dans la continuité moderne des X-Men chez Marvel. Son message sur les discriminations reste par ailleurs toujours très actuel à la lecture, et ce même si le récit a vu le jour il y a maintenant 40 ans, attestant de la pertinence toujours plus forte des X-Men comme miroir de notre société. Un indispensable, donc, à mettre entre toutes les mains.

Arnaud Tomasini



THE MIGHTY THOR

Sans doute le meilleur cycle de ce personnage

En reprenant le titre *The Mighty Thor* pendant presque quatre ans comme scénariste et dessinateur, Walt Simonson va marquer le personnage presque autant que son duo de créateurs (Jack Kirby et Stan Lee) en l'amenant dans des hauteurs sans doute plus jamais atteintes depuis.

FICHE TECHNIQUE

Scénariste: Walt Simonson
Illustrateur: Walt Simonson
Coloriste: George Roussos
Année de la première édition du volume 1 en langue originale: 1983
Éditeur original: Marvel Comics



Fin 1983, l'histoire du titre *The Mighty Thor* a été marquée par deux grands auteurs: son créateur Jack Kirby et John Buscema, qui prendra sa suite lors de son départ pour la Distinguée Concurrence (surnom donné à DC Comics chez Marvel et dans les éditoriaux du groupe).

Le titre a ensuite perdu de sa superbe lorsque Walt Simonson le reprend comme artiste complet puisqu'il scénarise et dessine les épisodes, même si à un moment, il lâchera les crayons au profit de Sal Buscema.

Le début du passage de Simonson est aussi tonitruant que sa première couverture. Car si Walt Simonson adore le personnage de Thor, il ne va pas le ménager et ébranler toutes ses certitudes en introduisant un extraterrestre à tête chevaline nommé Beta Ray Bill.

En reprenant un attribut qui semblait acquis à Thor depuis la nuit des temps, il va le pousser à premièrement rester sur Terre sous son apparence divine mais en endossant une identité civile. Il va ensuite provoquer plusieurs cataclysmes dans la vie du dieu du Tonnerre mais également de tous les dieux asgardiens.

La dualité entre Beta Ray Bill et Thor permet à Walt Simonson de résoudre le problème, qui existait depuis les origines, d'un personnage qui vivait deux vies en parallèle à deux endroits différents et devait réaliser des allers et retours fréquents et toujours compliqués scénaristiquement parlant.

C'est ainsi qu'une bataille commencée sur Terre va se prolonger sur Asgard en faisant ressurgir une menace ancienne tout en utilisant tous les éléments de la mythologie nordique. Car en plus d'être un admirateur du travail de Jack Kirby, et sans doute son plus direct successeur du fait de la puissance de ses pages, Simonson est visiblement un très fin connaisseur et amoureux de la mythologie nordique qui imprègne toute la série.

Walt Simonson a également le talent de mélanger des sagas épiques et des histoires beaucoup plus intimistes qui permettent à la série (et aux lecteurs) de respirer et d'intégrer les changements

qu'il fait subir aux personnages principaux, et notamment Sif (la déesse amoureuse de Thor), Balder, Odin mais aussi Loki, L'Enchanteresse ou l'Exécuteur.

Les lecteurs seront tellement happés par leurs histoires que le personnage de Balder aura droit à sa propre série pendant quelques numéros. Les autres n'auront pas tous cet honneur mais seront marqués sur le long terme.

Jouant sur les ressorts mythologiques de Hel (les enfers où partent ceux qui ne meurent pas au combat) et le Valhalla ainsi que la menace de Ragnarök, la mort rôde tout autour des personnages principaux, ce qui est assez novateur dans le monde des *comics* où un statu quo perpétuel règne afin de ne pas se priver de personnages connus.

Mais Simonson ne puise pas que dans la mythologie nordique pour bâtir ses intrigues. Il va même jusqu'à les mélanger, ce qui va aboutir à des moments stupéfiants où des

dieux asgardiens vont utiliser des moyens modernes pour prendre l'avantage sur certains de leurs adversaires, démontrant qu'il est tout à fait possible de traiter des histoires de super-héros de manière réaliste, voire terre à terre.

La mort, en la personne de la déesse Hela, est donc très présente dans le récit de Simonson. Plusieurs personnages la rejoindront mais à chaque fois de manière extrêmement marquante et inoubliable, comme celui qui tient tout seul le pont de Gjallerbu.

En plus de rendre ces moments extrêmement profonds scénaristiquement, le talent graphique de Walt Simonson explose dans ces épisodes.

Non seulement les pages sont aussi puissantes que celles de Kirby mais elles ont un aspect onirique, presque poétique dans leur construction souvent soulignée par les textes et encadrés très inspirés des sagas nordiques.

Le talent de Simonson et son art de la narration explose notamment dans *The Mighty Thor* #380 où un combat d'anthologie est entièrement raconté avec des *splash pages* simples ou doubles d'une force incroyable. Rien que cet épisode vaut l'achat du recueil dans lequel il se trouve.

Thor sera lui-même victime d'Hela mais d'une manière inattendue qui va apporter encore plus d'intérêt à la série et conduire à des changements de costume et voir Thor se laisser pousser la barbe.

Mais tout cela n'est rien comparé à ce que les lecteurs adoreront ou détesteront lors des épisodes consacrés à The Thunder Frog qui *a posteriori* reste l'un des moments les plus marquants (parmi tant d'autres) de ces presque quatre années pendant lesquelles une équipe incroyable va amener la série à des sommets incroyables.

Jean-Michel Ferragatti



WOLVERINE

Premières aventures solos du mutant griffu

La notoriété grandissante de Wolverine pousse Marvel Comics à lui consacrer sa propre série afin de développer son histoire et sa personnalité. Chris Claremont poursuit son travail sur le personnage tandis que le populaire Frank Miller apporte son propre univers graphique mais également thématique au personnage.

FICHE TECHNIQUE

Scénariste : Chris Claremont
Illustrateurs : Frank Miller & Joe Rubinstein
Coloriste : Glynis Oliver
Année de la première édition du volume 1 en langue originale : 1983
Éditeur original : Marvel Comics

MARVEL COMICS PRESENTE



par Chris Claremont et Frank Miller

Fin 1982, Marvel Comics décide de lancer la deuxième mini-série de son histoire. Après l'intrigue chorale du *Tournoi des Champions*, c'est à l'inverse vers l'aventure d'un seul personnage que l'éditeur se tourne. Le mutant canadien créé par

Roy Thomas, Len Wein et John Romita Sr est passé d'un adversaire quelconque de l'Incroyable Hulk à l'un des membres les plus importants du succès de l'époque de Marvel Comics : *Uncanny X-Men*.

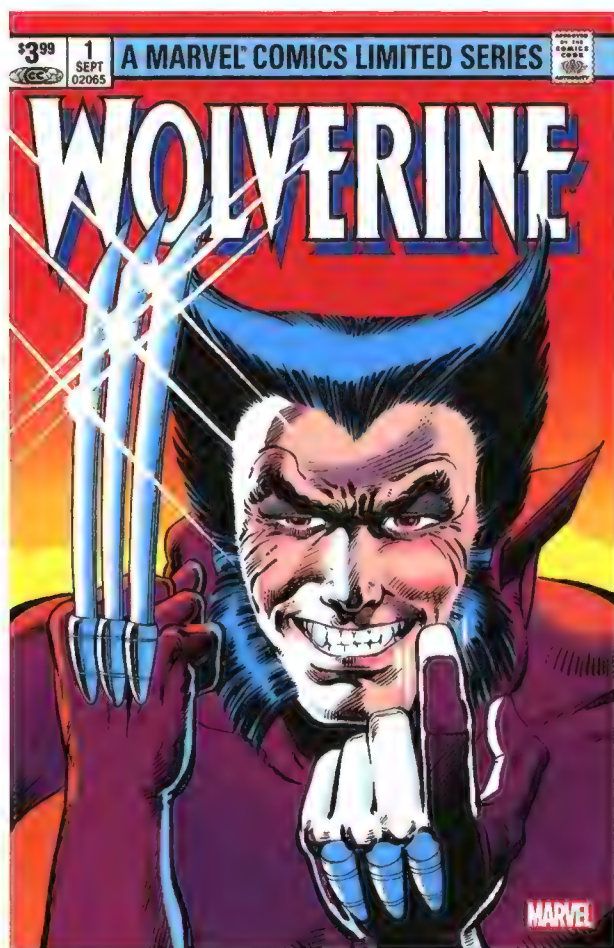
Mais cela n'aura pas été si évident que cela. Il ne doit sa place dans le casting de l'équipe qu'à sa supposée nationalité canadienne. En effet, Roy Thomas et Len Wein décident d'essayer de capter le public international en lançant une équipe composée majoritairement de personnages autres qu'américains. Pour ce faire, ils récupèrent des personnages libres comme Banshee (le Hurleur) qui est irlandais et Wolverine parce qu'il est canadien.

Le reste de l'équipe est amené par le dessinateur Dave Cockrum à partir de *design sheet* qu'il avait produit pour la série *Legion of Super-Heros* avant de quitter DC Comics.

Très rapidement se crée une forte osmose entre le scénariste Chris Claremont et Cockrum qui pousse ses créations et laisse un peu de côté le mutant griffu. Il faudra attendre le remplacement du dessinateur par John Byrne pour que les choses s'inversent. Il faut dire que Byrne est canadien et que Wolverine est quasiment le seul personnage de *comics* canadien.

À partir de ce moment, le personnage va devenir de plus en plus populaire auprès des lecteurs, quand bien même quasiment rien de son passé n'est connu. C'est pour cela que Marvel Comics décide de consacrer une mini-série de quatre numéros à explorer le passé mais également la personnalité de celui qui n'est connu que sous le nom de Logan. En revanche, les origines du personnage ne seront pas abordées. Il faudra attendre pour cela 2001.

Chris Claremont, auréolé de son succès, prend en main le scénario de cette mini-série événement avec Frank Miller qui a su redonner une deuxième jeunesse au personnage tombé en désuétude de Daredevil. Ce dernier va apporter plusieurs de ses thèmes de prédilection, dont les combats contre des ninjas qu'il mettait déjà en scène dans la série de « Tête à cornes » (le surnom du justicier aveugle). Le début de la mini-série se passe au Canada dans la nature et les amoureux



du mutant canadien ne sont donc pas dépayés. Mais rapidement, l'action se déplace au Japon où quelque temps auparavant les X-Men avaient découvert que non seulement Logan parlait la langue mais surtout qu'il était capable d'un grand romantisme avec la charmante Mariko Yashida. Mais une mauvaise surprise attend Wolverine qui devra une nouvelle fois compter sur son animalité pour triompher des obstacles qui l'attendent. Le côté dual du personnage sera bien mis en avant, notamment grâce à deux personnages secondaires que tout oppose et qui de ce fait épousent les deux facettes du héros.

Le scénario de Claremont est conçu pour laisser une grande place à l'action et au talent de Frank Miller. Mais ce dernier ne réalisera que les ébauches, laissant au moins connu Joe Rubinstein le soin de finaliser les crayonnés et de les encreur. Ainsi, si les scènes de combat sont chorégraphiées comme Frank Miller sait si bien le faire, le rendu final est beaucoup plus lisse. Moins « sauvage » ou « brut », ce qui est un peu dommage au regard du personnage qui justement incarne ces aspects au plus haut point. Il n'en reste pas moins de nombreuses scènes d'anthologie dont un combat en ombres duquel le héros ressort encore plus.

L'écriture de Claremont au travers des différents encadrés et des scènes de dialogues nombreuses fait penser à une mise en scène de théâtre. Mais cela alourdit un peu la narration. Il met en avant le côté traditionnel du Japon (un peu cliché d'ailleurs) au travers des affrontements avec les combattants de l'ombre, les yakuzas et les questions d'honneur qui s'attachent à cette grande civilisation malgré tout extrêmement rigide.

La combinaison des deux donne un aspect très « oriental » renforcé par le lieu et la majorité des protagonistes. La mini-série est de ce côté là très réussie et surtout apportera au personnage de Wolverine une dimension asiatique qui sera reprise par nombre des successeurs de Claremont et Miller, et notamment John Buscema qui traînera le mutant griffu dans les rues de la fantasmée Madripoor.

Les scénaristes de film sauront d'ailleurs se souvenir de cet ancrage lorsqu'il sera temps de raconter les origines du personnage au cinéma dans le film *The Wolverine: Le combat de l'immortel*.

Jean-Michel Ferragatti



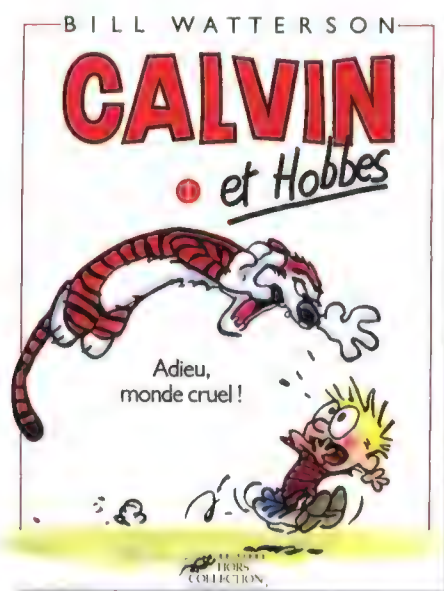
CALVIN ET HOBBS

Poésie et turbulences d'un comic strip merveilleux

Devenue classique dans les pages de journaux, l'histoire de ce petit garçon et de son tigre en peluche porte un regard à la fois féroce, tendre et enfantin sur la société moderne, tout en restant intemporelle.

FICHE TECHNIQUE

Scénariste : Bill Watterson
Illustrateur : Bill Watterson
Coloriste : Bill Watterson
Année de la première édition du volume 1 en langue originale : 1985
Éditeur original : Andrews McMeel Publishing



Les *comic strips* sont étymologiquement des « bandes de bande dessinée », l'arrangement de quelques vignettes en un format court, publiés dans la presse. Généralement, une simple bande en noir et blanc était publiée dans les journaux en semaine, tandis que des *sunday papers* (éditions ou revues du dimanche) pouvaient offrir une pleine page en couleurs aux *cartoonists*. Le plus récent de ces classiques indiscutables est assurément le *Calvin et Hobbes* de Bill Watterson, diffusé entre 1985 et 1995.

En surface, le *strip* est pourtant étonnamment conventionnel pour une parution

si tardive, puisqu'il s'agit d'un *family strip*, genre contant, comme son nom l'indique, le quotidien d'une famille. Plus précisément ici, celui d'un jeune garçon de 6 ans, Calvin, et de son tigre Hobbes.

Calvin se livre à des activités parfaitement ordinaires : il fait des bonshommes de neige et de la luge, regarde un peu trop la télévision, s'imaginer en super-héros, détective de *pulp* ou astronaute, refuse de manger ses légumes, fait d'un carton une machine à remonter le temps ou à se dupliquer, va à l'école sans entrain, rejette avec horreur l'idée de pouvoir s'approcher d'une fille, et se rebelle contre toute forme d'autorité, ou plutôt contre toute tentative de le normaliser.

Si ses activités apparemment ordinaires peuvent déjà témoigner d'une imagination et d'une culture irréalistes, ses diatribes contre la société contemporaine n'ont de l'enfant de 6 ans que la forme excessive, mais témoignent d'un vocabulaire et d'une ambition nettement plus adultes, au point de sembler parfois étonnamment lucides.

La grande force de Watterson consiste ainsi à lui attribuer des saillies très adultes sans jamais trahir la nature enfantine de son personnage, sa contestation mature ne se défaisant jamais d'une turbulence enfantine, à laquelle ramène régulièrement le personnage de Hobbes. Doudou de Calvin, il paraît en effet s'animer hors du regard des autres, atteignant la taille d'un tigre réel, et tenant un discours beaucoup plus posé et sensé que

celui qu'un enfant de 6 ans devrait attribuer à un ami imaginaire.

Hobbes suscite ainsi un recul dans la vignette même avec la logorrhée de Calvin. Plus « adulte », il ne s'en montre pas moins joueur ou taquin, sans jamais prendre Calvin de haut ou se montrer directement moralisateur. Il est avant tout un compagnon de vie, participant à et de l'inventivité de Calvin, ami en somme plus idéal qu'imaginaire.

La question de sa nature revient d'ailleurs souvent chez ses lecteurs, véritable « Deckard est-il un répliquant » du neuvième art : le tigre n'est-il qu'une peluche, et donc son animation une projection imaginaire de l'enfant, ou une créature vivant aussitôt que le monde des adultes ferme les yeux ? Comme pour *Blade Runner*, les indices convergent mieux vers une piste que vers l'autre, mais la question est plus amusante qu'elle n'est pertinente. Se la poser suffit à prouver une envie, plus ou moins enfouie, de croire en Hobbes comme Calvin y croit, et de croire en ce duo de papier comme s'il était, lui aussi, autre chose qu'une projection de notre enracinement dans l'enfance.

Calvin et Hobbes n'est pas une chronique sociale ou une satire, aussi satirique qu'elle puisse souvent s'avérer. La qualité qui lui a valu un tel attachement n'est même pas tant l'humour, et sa capacité à sans cesse surprendre, que la poésie qui s'en dégage.

Elle provient bien entendu en partie de son minimalisme : très peu d'autres enfants



et en tout cas pas d'autre ami régulier que Hobbes (contrairement aux *Peanuts* par exemple); une poignée d'adultes seulement, dont les parents surtout, qui n'ont pas de nom et dont le père est cadre sans autres détails; la réduction à l'extrême des décors; la dominance du blanc dans les vignettes; la limite même du *strip*, forme concise à la temporalité vivante et néanmoins figée.

Calvin ne grandit pas, ne change pas, en dix ans d'aventures. Une convention de l'art séquentiel qui laisse toutes les portes ouvertes sur ce qu'il deviendrait, un adulte exceptionnel ou quelqu'un d'ordinaire (et de néanmoins exceptionnel, comme nous le sommes tous)? Ce que l'on en voit rit-il après tout avec et d'une d'un enfant singulièrement narcissique et imaginatif, ou capture-t-il une poésie universelle de l'enfance?

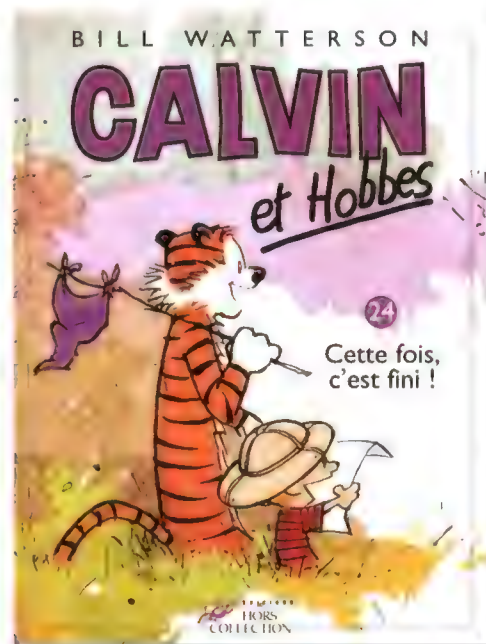
Le dernier *strip* de *Calvin et Hobbes* les présente débordant d'enthousiasme à l'idée de commencer une nouvelle année, comme une page blanche aux infinis possibles, et quittant la planche afin d'explorer en luge ce monde magique. Une conclusion ouverte pour un *comic*

strip précisément achevé parce que Watterson tenait à ce qu'il reste ouvert, l'interrompant par peur de finir par le transformer.

C'est pourquoi il a toujours refusé les très nombreuses propositions d'adaptation, y compris par Spielberg, y compris au début de sa carrière, quand il aurait pu en tirer une richesse considérable, comme il refuse tout autre produit dérivé d'une poignée de réalisations supervisées personnellement en des occasions particulières. Être associé à une démarche mercantile, ou laisser quiconque faire autre chose de ses histoires lui paraissait aussi opposé à sa vision d'un art intègre qu'à l'esprit de *Calvin et Hobbes*. Le « syndicat » duquel il dépendait, et qui diffusait le *strip* dans quelque 2 400 journaux de par le monde, aurait pu légalement se passer de son accord, mais devait sentir qu'il se passait quelque chose de trop magique avec Watterson pour espérer le retrouver sans lui.

En 2014, Bill Watterson était le quatrième auteur états-unien à se voir décerner le Grand Prix de la ville d'Angoulême – après les monstres sacrés Crumb, Eisner et Spiegelman – et refusa pourtant d'exercer l'année suivante la fonction de président du festival à laquelle cela lui donnait droit. Une anecdote qui dit autant sa discrétion que sa notoriété, et la magie qu'exercent encore, 20 après leur dernière apparition, ce petit garçon et son tigre.

Siegfried Würtz



CRISIS ON INFINITE EARTHS

Un événement fondateur dans l'histoire de DC

Considéré comme l'un des *crossovers* les plus importants de l'histoire du *comic book*, *Crisis on Infinite Earths* est sans aucun doute l'événement le plus marquant de l'histoire de DC Comics, né de la volonté de Marv Wolfman et George Pérez, publié à l'occasion des 50 ans de l'éditeur.

FICHE TECHNIQUE

Scénariste: Marv Wolfman
 Illustrateur: George Pérez
 Coloriste: Anthony Tollin
 Année de la première édition du volume 1 en langue originale: 1985
 Éditeur original: DC Comics

Au début des années 1980, malgré quelques beaux succès d'édition, DC Comics est largement surclassé par son concurrent Marvel. L'auteur Marv Wolfman, reprenant les critiques des nombreux lecteurs et fans, considère que la continuité de l'éditeur est trop archaïque du fait de sa longévité et de la multiplicité des univers qui lui sont rattachés.

DC Comics, en effet, n'a jamais arrêté de publier des *comics* de super-héros en près de 50 ans d'existence et beaucoup se contredisent. De plus, l'idée de génie d'introduire le concept de terres parallèles dans *Flash Comics* #123 a abouti à une multitude de terres parallèles, avec notamment le rachat d'éditeurs concurrents comme Fawcett, Quality & Charlton. Cela est également devenu une facilité pour les scénaristes. Deux épisodes se contredisent, aucun souci, il suffit d'indiquer qu'ils se passent dans deux réalités différentes même si en réalité, cela introduit une complexité de plus en plus importante.

Marv Wolfman, qui est le scénariste des *New Teen Titans*, qui rivalise avec le succès incroyable de *Uncanny X-Men* chez Marvel Comics, va proposer en 1981 à la direction de DC un concept censé rationaliser l'univers: *The History of the DC Universe*.

La direction est enthousiaste et engage un chercheur pour lire l'intégralité des *comics* publiés dans son histoire pour organiser sa continuité et également en pointer les divergences.

Plus de deux ans seront nécessaires pour conduire ce travail de titan. Une fois cette étape réalisée, Marv Wolfman écrit un des scénarios les plus denses de l'histoire du *comic book* et DC Comics s'inspire du succès de *Secret Wars* publié par Marvel Comics pour lancer un projet de maxi-série en 12 numéros afin de rationaliser ses différentes terres parallèles en une seule continuité.

George Pérez, alors sous contrat exclusif et dessinateur star de DC Comics, va apprendre le projet de son compère des *New Teen Titans* et demander à dessiner la série. La capacité de Pérez à dessiner des séries avec de très nombreux personnages tout en gardant une lisibilité sans faille va lui ouvrir les portes du projet et le conduire à abandonner de fait sa série à succès pour se consacrer à un projet

dont le succès est, lui, incertain. La motivation de Pérez est, selon son propre aveu, de pouvoir dessiner tous les personnages de l'univers DC Comics.



En effet, la direction de DC Comics a fait plusieurs demandes à Wolfman, dont la première est que tous les personnages de l'éditeur apparaissent dans la série. Cela va permettre à l'éditeur, pour ses 50 ans, de satisfaire à l'obligation de publication des personnages dont il détient les droits (copyright). La deuxième est de procéder à un « nettoyage » des mêmes personnages pour relancer des séries en perte de vitesse avec des événements majeurs. Cette deuxième requête sera un des moteurs du succès de la série où tout peut se passer, y compris l'irréparable.

La série commence avec plusieurs personnages inédits qui vont prévenir les principaux héros de l'univers DC d'une catastrophe imminente. Plusieurs des terres parallèles sont attaquées par des démons constitués de matière obscure et visiblement détruites par une menace supérieure. Les lecteurs découvrent alors qu'il existe une race d'entités cosmiques qui observe les terres parallèles de l'univers et les catalogue. Ces Monitors n'interviennent pas dans les événements et se contentent d'observer (en faisant des équivalents du concept bien plus ancien des Watchers de Marvel Comics). Mais l'univers DC Comics contient une dimension inversée constituée d'antimatière. Dans cet univers inversé régulièrement vu dans les séries *Green Lantern* se trouve un personnage négatif des Monitors. Cet Anti-Monitor a décidé de détruire toutes les terres parallèles afin de conquérir l'univers en entier.

Crisis on Infinite Earths va donc raconter la bataille de l'intégralité des personnages de l'univers DC Comics, et pas que les super-héros mais également les super-vilains, sur leur terre mais également au travers des dimensions et du temps pour sauver les terres encore existantes. La série sera un événement majeur du marché des comic



books et un énorme succès pour DC Comics et ses deux auteurs. Elle sera accompagnée par deux autres publications avec le compendium de fiches de personnages *Who's Who in DC Universe* et *History of the DC Universe* qui présente de manière structurée le nouvel univers unifié de DC Comics.

Elle sera également la base de l'univers DC Comics pour les années à venir et marquera le renouveau de l'éditeur avec des séries comme *Man of Steel* de John Byrne, *Batman Year One* de Frank Miller et David Mazzucchelli ainsi que *Wonder Woman* par George Pérez. Bien qu'il ne s'agisse pas, loin de là, du premier crossover de l'histoire des comics, il a lancé avec *Secret Wars* de Marvel une tendance qui va aboutir à ce que les grands éditeurs proposent un crossover majeur (qui au fil du temps n'aura plus vraiment de majeur que le titre) chaque été.

Bien qu'avec les années, l'impact de *Crisis on Infinite Earths* sur l'univers DC Comics se soit estompé, il reste un événement majeur ayant marqué des générations de lectorat et qui lui vaudra d'être adapté à l'écran dans les séries du Arrowverse, terme désignant l'ensemble des séries DC produites par la chaîne américaine CW.

Jean-Michel Ferragatti



Arrowverse: les héros des différentes séries dans le crossover.

THE DARK KNIGHT RETURNS

« Make My Day... »

Alors en pleine apathie artistique, Batman s'apprêtait à vivre une résurrection salvatrice sous la plume sombre du futur auteur de *Sin City*, Frank Miller. Œuvre ténébreuse, *The Dark Knight Returns* allait s'imposer comme une référence dans la mythologie gothamienne, allant jusqu'à remettre en question la figure du super-héros elle-même.

FICHE TECHNIQUE

Scénariste : Frank Miller

Illustrateur : Frank Miller (encrage de Klaus Janson)

Coloriste : Lynn Varley

Année de la première édition

du volume 1 en langue originale : 1986

Éditeur original : DC Comics



1985 alors que le mythe super-héroïque s'embourbe de plus en plus dans une description trop lissée, et que l'univers DC se voit encombré par un trop plein de ramifications narratives, le duo Marv Wolfman/George Pérez va alors chambouler la situation avec le mythique *Crisis on Infinite Earths*. Remettant les compteurs à zéro afin de redémarrer un univers jugé confus, *Crisis* introduira surtout une noirceur jusqu'ici trop peu présente chez DC, n'hésitant pas à faire passer de vie à trépas certains de ses personnages mythiques. L'année suivante, DC toujours en quête de résurrection artistique, et afin de rendre davantage mature un univers qu'il destine alors à un public ayant pris de l'âge, la Maison des Idées se tourne vers Frank Miller. Fort d'un succès acquis pour son travail sur *Daredevil* ou *Wolverine* pour Marvel, la tâche de l'artiste ne sera pas aisée. L'idée ? Redorer (ou plutôt obscurcir) le blason d'un des trois emblèmes de la trinité DC : Batman.

S'étant retiré dans l'ombre, semble-t-il, pour de bon, le Chevalier de la Nuit ne veille plus sur Gotham City. La ville décrépit inexorablement, voyant l'arrivée constante de nouveaux gangs, une criminalité incontrôlable et la libération de plusieurs antagonistes notoires. Une situation dépassant un commissaire Gordon désespéré sur le point de partir en retraite. Dans l'ombre, Bruce Wayne observe, rongé par l'alcool, la frustration et une colère s'accumulant face à la déliquescence de sa ville. En lui, le Dark Knight boue, et ne demande qu'à ressurgir...

Durant les années 1970, Neal Adams et Dennis O'Neil redoublèrent d'efforts pour redonner un peu de tenue à un héros sur lequel le Comics Code Authority, ainsi que la série dérivée durant les années 1960, auront laissé des marques profondes. Au début des années 1980, les ventes des comics *Batman* sont au plus bas, malgré une popularité toujours vive. Galvanisé par le succès de *Crisis on Infinite Earths*, dont la maturité et le sérieux ont fait mouche, DC continue sur sa lancée en envisageant d'apposer un lifting plus adulte à ses héros



mythiques. Ainsi, Frank Miller va réaliser un rêve d'enfant, lui qui découvrit les aventures du plus grand détective du monde à l'âge de 6 ans. L'axe narratif de l'artiste est alors simple ; faire un bond dans le temps afin de présenter la dernière aventure du Caped Crusader. Jouissant d'une liberté créative totale, Miller imagine une Gotham City rouillée par la criminalité, dans laquelle un Bruce Wayne vieillissant et désabusé fulmine à chaque coin de rue, se battant contre son propre « Hyde », partisan convaincu de la loi du talion et de l'inefficacité du système judiciaire. Un Dirty Harry en cape, en quelque sorte.

Le pouvoir de la création de Miller tient en son aura crépusculaire, cette ambiance de fin du monde où la société semble vérolée de l'intérieur, abreuvée par des médias d'information mensongers, manipulant les masses dangereusement. Lors de sa sortie, TDKR fit l'effet d'une bombe. Le lectorat médusé découvrait alors une œuvre définitive, remaniant de façon indélébile la figure du Dark Knight, mais aussi du super-héros en général. Sous la plume de l'artiste, le « super-héros » devenait alors un être faillible, inquiet, schizophrène et extrême, dont les institutions qu'il pense représenter et prolonger d'une main de fer ne cautionnent plus les agissements, préférant traquer le justicier tel un animal malade, plutôt que les criminels.

Un discours que certains jugeront réactionnaire à l'époque d'ailleurs. Cependant, il reste fort probable que Miller reste un grand provocateur, tentant au travers de ses divers coups d'éclat de provoquer un questionnement chez le lecteur, l'invitant au débat et à la réflexion. La question reste ouverte...

Encré par Klaus Janson, et mis en couleurs par la compagne de Miller, Lynn Varley, TDKR s'imposera comme une œuvre totalement avant-gardiste, échappant à un classicisme graphique qui restera encore en place pendant plusieurs années. Expérimental dans sa forme, polluant consciemment et symboliquement son récit de flashes d'information en permanence (Paul Vervhoeven et Ed Neumeier sauront s'en souvenir pour *Robocop*), iconisant un Batman plus massif et expéditif que jamais, l'auteur imposait alors une vision qui continue d'irriguer l'aura du personnage encore à l'heure actuelle. Vivier d'influences à elle seule, l'histoire de Miller fera surtout entrer la figure super-héroïque dans l'ère du Dark Age du *comic book* américain. Changeant définitivement le regard du public, les récits de super-héros gagneront une respectabilité et une maturité salubre, ouvrant la brèche à une nouvelle génération d'auteurs, de récits, et pour la mythologie même du Caped Crusader. En découleront notamment les mythiques *Batman: Year One* du même Frank Miller et David Mazzucchelli en 1987, *The Killing Joke* d'Alan Moore et Brian Bolland en 1988, ou encore *Un deuil dans la famille* de Jim Starlin et Jim Aparo en 1988, et *Arkham Asylum* de Dave McKean en 1989. Chacun établissant de nouveaux points narratifs qui feront date. Indéniablement, dans la mythologie *Batman*, il y a un avant et un après Frank Miller.

Henri Delecroix



DAREDEVIL : RENAISSANCE

L'Évangile selon Matt Murdock

Après avoir complètement réinventé *Daredevil* en débarquant sur la série au début des années 1980, donnant au justicier aveugle une véritable profondeur, Frank Miller revient en tant que scénariste en 1986 pour écrire *Renaissance*, l'un des arcs les plus marquants de l'histoire de Matt Murdock.

FICHE TECHNIQUE

Scénariste : Frank Miller
 Illustrateur : David Mazzucchelli
 Coloriste : Christie Scheele
 Année de la première édition
 du volume 1 en langue originale : 1986
 Éditeur original : Marvel

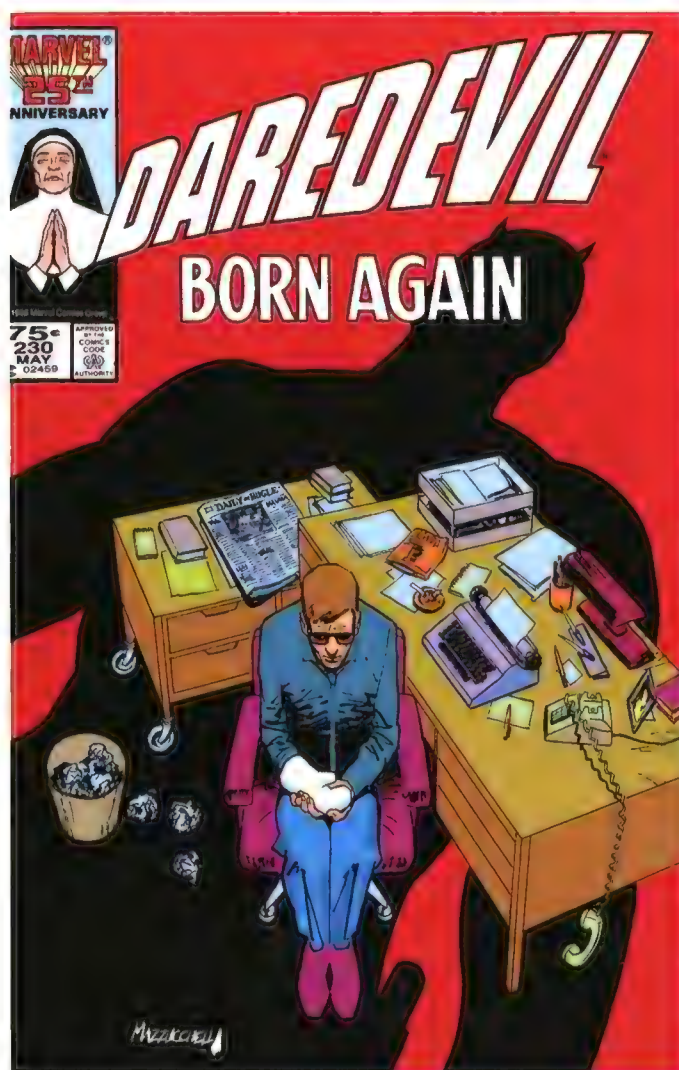
Avant toute chose, retour en 1980. À cette époque, *Daredevil* est une série qui se vend peu et ne rapporte pas beaucoup d'argent à Marvel. Si les derniers auteurs ont tenté de donner une profondeur au personnage de Matt Murdock, il manque cette petite étincelle pour totalement le métamorphoser. Cette petite étincelle, Jim Shooter, alors rédacteur en chef de *Marvel Comics*, la distingue chez un jeune auteur de 22 ans : Frank Miller. Ce dernier, qui dessine depuis quelques numéros seulement la série, aura le droit de coscénariser quelques numéros aux côtés de Roger McKenzie. Seulement deux numéros plus tard, Frank Miller se voit confier la tâche de porter tout seul la série, autant du côté scénaristique que graphique.

Sous son impulsion, la série *Daredevil* est complètement transformée. Miller achève le processus initié par ses prédécesseurs et transforme les aventures du justicier aveugle en polar noir, violent, explorant complètement la psyché de son personnage principal. Dès son premier numéro, l'auteur invente le personnage d'Elektra, qui restera à jamais comme l'un des piliers de l'univers de l'avocat. Aussi, Miller fait du Caïd, alors méchant de seconde zone de *Spider-Man*, l'un des grands chefs de la pègre new-yorkaise et la véritable némésis de Matt Murdock.

Si les épisodes réalisés par l'auteur entre janvier 1981 et février 1983 sont restés célèbres comme les pages qui ont donné un nouveau visage, plus sombre, au personnage de Daredevil, c'est avec le retour de Miller sur la série le temps de quelques numéros, en 1986, qu'elle atteindra son apogée avec *Daredevil : Renaissance*.

Le pitch est déjà très alléchant : Karen Page, le grand amour de Matt Murdock, échange l'identité secrète de Daredevil contre une dose de drogue à un malfrat local. Il n'en faut pas plus pour que cette information remonte aux oreilles du pire ennemi du justicier aveugle : le Caïd. Wilson Fisk décide alors d'attaquer l'avocat directement, et non plus le héros costumé uniquement. Tous les proches de Matt Murdock courent un grave danger et lui-même subira les pires épreuves de toute sa carrière de super-héros.





Avec *Renaissance*, Miller se situe dans l'exacte continuité du travail qu'il avait entamé sur le personnage au début des années 1980. Entre ses mains, Daredevil n'est pas seulement un justicier masqué qui sort la nuit pour combattre le crime et sauver la veuve et l'orphelin. Matt Murdock est un être humain constamment en proie au doute moral sur la légitimité de ses activités.

L'un des traits caractéristiques de Matt Murdock est d'être un très fervent catholique. Avec *Renaissance*, Miller multiplie les références à la religion, que ce soit la manière d'intituler les différents épisodes qui composent l'arc (« Apocalypse », « Purgatoire », « Armageddon »...) jusqu'aux poses christiques que peut prendre parfois Daredevil lors de ses combats. Miller fait tourner l'intégralité du *comics* autour de la comparaison entre Matt Murdock et Jésus. Comme ce dernier, Daredevil sera amené à se relever après avoir été confronté à des épreuves d'une toute nouvelle sorte. Le personnage sera poussé jusque dans ses derniers retranchements et assistera, impuissant, à toute

la destruction de son monde. Comme une mise à l'épreuve divine. Lorsqu'il sera plus bas que terre, c'est d'ailleurs grâce à sœur Maggie qu'il pourra remonter la pente.

Au-delà des représentations christiques de Daredevil, David Mazzucchelli brille aussi par la manière dont il dépeint Hell's Kitchen, le quartier de New York où évolue le justicier masqué. L'illustrateur fait évoluer les personnages dans un décor très sombre, où aucune lumière ne peut passer. Le New York de Mazzucchelli est gangréné par la pègre, de chaque coin de rue peut surgir un danger potentiel. Une représentation urbaine très proche des meilleurs films noirs que nous a donnés Hollywood.

Avec son premier passage sur la série puis *Renaissance*, Frank Miller a posé les bases de ce qui fait aujourd'hui l'univers du justicier aveugle. Une vision qui inspirera tous les scénaristes qui travailleront sur le personnage après lui. D'Ann Nocenti à Chip Zdarsky, qui continueront à leur manière d'explorer les dilemmes moraux des personnages, en passant par Brian Michael Bendis, qui dépeindra aussi un Hell's Kitchen très noir et réaliste, tous portent l'héritage qu'a laissé Frank Miller à la série.

Marceau Henault

© Ferran Cornella



Frank Miller.

WATCHMEN

Qui surveille les super-héros ?

Relecture réflexive et politique des récits super-héroïques des années 1930 à 1980, *Watchmen* est aujourd'hui une bande dessinée culte qui a imposé son scénariste, Alan Moore, comme une figure importante de la bande dessinée anglo-saxonne.

Watchmen prend place durant les années 1980, dans des États-Unis pas si lointains de ceux que notre monde a connus. Cependant, les super-héros et super-héroïnes n'y sont pas des personnages de bandes dessinées mais des êtres bien réels, des inconnu-e-s qui se costument pour défendre leur propre vision du bien. Mais l'apparition, suite à un accident atomique, du docteur Manhattan, un surhomme omniscient et tout puissant, vient bouleverser l'équilibre mondial. Des voix s'élèvent pour demander la régulation de ces personnes

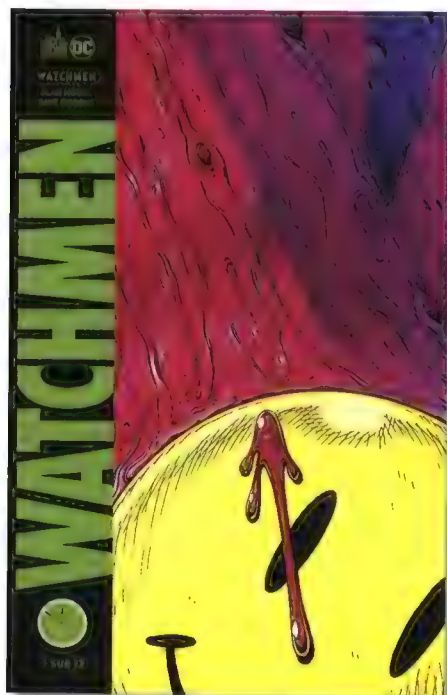
costumées et celles-ci se voient interdites de pratiquer leurs activités, à l'exception de quelques-unes qui se sont mises à travailler pour le gouvernement. Alors que la guerre froide bat son plein et que l'horloge de l'apocalypse approche de minuit, un ancien super-héros, le Comédien, est assassiné. Rorschach, un justicier aux méthodes expéditives et violentes, enquête sur ce meurtre.

Watchmen est sans doute l'œuvre la plus connue du scénariste britannique Alan Moore. À partir des années 1980, cet auteur commence à travailler pour la maison d'édition DC Comics. *Watchmen* devait être, à

FICHE TECHNIQUE

Scénariste: Alan Moore
Illustrateur: Dave Gibbons
Coloriste: John Higgins
Année de la première édition
du volume 1 en langue originale: 1986
Éditeur original: DC Comics

l'origine, une réécriture de personnages des années 1960 de l'éditeur Charlton Comics. En effet, le catalogue de Charlton Comics avait été acquis par DC Comics au début des années 1980 et l'éditeur était bien décidé à utiliser ces personnages. Cependant, face à la tournure que prenaient les premiers jets de *Watchmen*, et l'aspect adulte et politique de celui-ci, l'éditeur préféra ne pas se servir de ces personnages et Alan Moore en créa des originaux, tous inspirés de super-héros des années 1940 à 1960. C'est ainsi que naquirent les super-héros et super-héroïnes de *Watchmen*.



Alan Moore est connu pour son écriture réflexive, ses récits intégrant toujours une partie de questionnement sur la fiction. *Watchmen* est l'aboutissement de cette écriture dans le genre super-héroïque. La bande dessinée mêle une analyse sur l'importance des super-héros et super-héroïnes dans l'imaginaire états-unien et une réflexion sur l'évolution de ceux-ci à travers les décennies. À travers le super-héros, c'est tout un imaginaire héroïque que les auteurs remettent en cause. Les différents personnages qui incarnent le plus l'archétype super-héroïque sont des êtres mégalos, névrosés, des criminel-le-s en puissance qui semblent souvent bien peu intéressé-e-s par la protection du peuple. Au dessin, l'artiste Dave Gibbons développe un style réaliste dans lequel les quelques éléments purement imaginaires (le docteur Manhattan, la bande dessinée enchâssée dans le récit) s'intègrent parfaitement. Cette esthétique renforce l'idée principale de *Watchmen*, celle de projeter les super-héros et super-héroïnes dans notre monde et de les faire se confronter à nos questionnements sociaux et politiques. Dave Gibbons apporte un soin particulier à la représentation de la ville, élément central du genre super-héroïque en général et aux personnages qui déambulent dans celle-ci, qu'ils soient de simples passants ou des super-héros. Le coloriste John Higgins s'éloigne de ce réalisme en choisissant une palette de couleurs vives et psychédéliques. Ce contraste avec le dessin offre au récit une ambiance dérangement et parfait l'aspect sordide de nombreuses scènes. La maîtrise graphique et scénaristique des artistes apparaît aussi dans la forme du récit. Les pages de la bande dessinée sont découpées en gaufrier de neuf cases, parfois combinées entre elles. Cette structure crée une sensation d'enfermement, tout en permettant une mise en page très maîtrisée qui culmine dans le chapitre cinq du récit « Fearful Symmetry ». *Watchmen* est aussi constitué d'une alternance entre des pages de bande dessinée et d'autres formes médiatiques fictionnelles : extrait du livre d'un des personnages, rapports médicaux, interviews, etc. Ces pages, qui ont pour effet de stopper un certain nombre de lecteurs et lectrices, donnent beaucoup d'informations qui permettent de mieux appréhender l'histoire et la psychologie des personnages. Malgré sa densité (et sa longueur), *Watchmen* n'est pas un *comic book* qui sacrifie tout son scénario à la réflexivité et la critique. C'est une bande dessinée que l'on relit facilement, trouvant à chaque fois dans le récit de nouveaux éléments, qui nous avaient échappé lors de nos précédentes lectures.

Comme beaucoup de *comic books* à succès, *Watchmen* a eu le droit à une adaptation cinématographique durant les années 2000. Celle-ci est réalisée par Zack Snyder, qui s'essaye à la transposition d'une esthétique de bande dessinée au cinéma – comme le font d'autres films tels que *Sin City*, *300*, etc. Cependant, la densité de l'œuvre originale a conduit à l'amputation de certains éléments et

à des modifications scénaristiques dans la dernière partie. De plus, comme toutes les œuvres scénarisées par Alan Moore adaptées au cinéma, l'aspect politique est partiellement effacé. Elle a également connu une suite télévisée en 2019, réalisée par Damon Lindelof et DC a lancé *Doomsday Clock* de 2017 à 2019 pour fusionner l'univers de *Watchmen* avec son univers principal. Et pourtant...

Alan Moore, de son propre aveu, espérait que les années 1980 seraient la fin du genre super-héroïque qu'il considère comme destiné à un public infantin. Le temps lui a donné tort, et il a participé à la création d'une des œuvres considérée aujourd'hui encore comme un monument du genre. Il faut savoir saisir l'ironie de la situation.

Sophie Bonadè



Affiche de la série *Watchmen*.

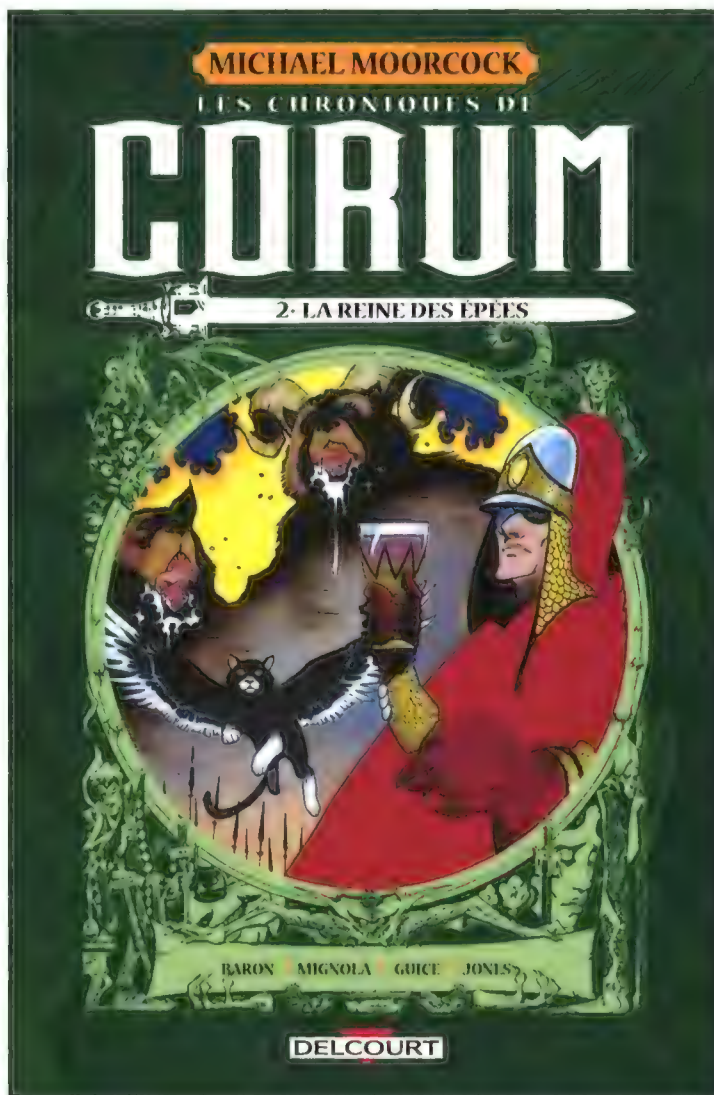
LES CHRONIQUES DE CORUM

La saga la plus onirique du champion éternel

Adaptation de la première trilogie des *Chroniques de Corum* de l'écrivain britannique Michael Moorcock, il s'agit de la plus fidèle aux romans d'origine par le déjà célèbre Mike Baron et un jeune débutant nommé Mike Mignola qui bientôt se fera un nom en sortant un démon des Enfers.

FICHE TECHNIQUE

Scénariste: Mike Baron
 Illustrateur: Mike Mignola
 Coloriste: Carrie Spiegle
 Année de la première édition
 du volume 1 en langue originale: 1986
 Éditeur original: First Comics



Corum Jhaelen Irsei est un Vadhagh, une ancienne race pacifique retirée ayant maîtrisé une forme de magie avancée qui la fait passer pour des sorciers dans la race humaine (les Madben), qui s'élève tout juste de la barbarie. Une bande de Mabden sanguinaire attaque le château familial de Corum et massacre tous ses habitants. Dernier survivant, Corum est gratuitement torturé, perdant sa main gauche et son œil droit. Il réussit néanmoins à se transporter dans un autre plan d'existence et échappe à ses tortionnaires. Recueilli par la Margravine Rhalina, une sage souveraine d'une autre tribu Madben dont il tombera amoureux, il est obligé de fuir de nouveau devant ses tortionnaires et va se mettre au service d'un sorcier fou qui va lui greffer la main à six griffes de Kwll et l'œil à facette de Rhynn. Armé de ses deux artefacts magiques qu'il rejette du fait de leur nature démonique, Corum va être entraîné dans une guerre entre les Princes du Chaos et les Seigneurs de l'Ordre qui s'affrontent de tout temps et dans tout le multivers. Corum découvre alors qu'il est une des incarnations du champion éternel, un héros chargé par la balance cosmique de garder un équilibre entre les deux forces antagonistes. Pour accomplir leur quête, les champions éternels sont toujours accompagnés de l'incarnation d'un compagnon qui se nomme Jhary-a-Conel pour Corum. Vivant sur des plans d'existence différents, les champions éternels peuvent même se rencontrer et poursuivre des parties de quête ensemble. Le seul endroit du multivers unique est la cité de Tanelorn qui se trouve au centre de l'existence et que visite au moins une fois dans sa vie chaque incarnation.

Au cours de la première trilogie transposée en une mini-série de 12 numéros par l'éditeur indépendant First Comics (qui publiera également deux autres séries consacrées à des champions éternels: Elric et Hawkmoon), Corum va affronter successivement, le chevalier, la reine et enfin le roi des épées. Une révélation finale permettra à Corum de se libérer de ses différents fardeaux. Une deuxième trilogie sera écrite très rapidement après par Michael Moorcock mais ne fera pas l'objet d'une adaptation en *comics*. D'autres champions



éternels de Michael Moorcock avaient déjà été adaptés en *comics*. Leur première apparition se fait avec le personnage d'Erlie de Melniboné dans une aventure de Conan le Barbare scénarisée par Roy Thomas et publiée par Marvel Comics. Roy Thomas, scénariste, *associate editor* et grand fan d'*heroic fantasy* va poursuivre son adaptation du personnage d'Erlie de Melniboné avec l'un des premiers *graphic novel* de l'éditeur: *Michael Moorcock's Erlie the Dreaming City* avec l'artiste P. Craig Russell. Saluée par la critique, la série se poursuivra chez l'éditeur indépendant Pacific Comics. Le fait que Michael Moorcock est un auteur extrêmement engagé pour la défense des auteurs et un éditeur en marge du système de publication n'y est pas étranger.

Le début des années 1980 voit l'apparition d'éditeurs de *comics* indépendants qui bousculent le duopole Marvel-DC Comics, notamment en accordant des droits créatifs aux artistes. Parmi les incarnations du champion éternel, Corum est un peu à part. Il se sait manipulé par des forces qui le dépassent et comprend qu'il est porteur d'une destinée hors du commun. Mais il est aussi extrêmement rétif à cette destinée et rejette violemment les deux artéfacts qui lui ont été greffés et sont de nature chaotique. Car Corum est également un personnage handicapé qui doit compter sur ses « prothèses » pour accomplir sa quête tandis qu'il n'aspire qu'à une existence paisible avec Rhalina, la femme qu'il aime.

Tout cela fait des *Chroniques de Corum* une série extrêmement onirique et poétique que l'adaptation de Mike Baron, mais surtout le dessin de Mike Mignola, rend extrêmement bien.



Le futur créateur d'*Hellboy* possède déjà un style très différent de la majorité des illustrateurs de *comics* et les *Chroniques de Corum* vont lui permettre d'exprimer ce style qui, même s'il peut être adapté à des histoires de super-héros comme il le prouvera par la suite, convient parfaitement aux histoires surnaturelles, qu'elles soient sombres ou au contraire assez lumineuses, comme celles de Corum.

Bien que la série soit bimestrielle (publiée une fois tous les deux mois), le rythme est toujours trop élevé pour un artiste dont la méticulosité des dessins le prive de la rapidité nécessaire à l'industrie des *comics*. C'est pourquoi, à partir du milieu de la série, il est remplacé par d'autres artistes, même s'il reviendra à la plume pour les dernières couvertures de la série, lui donnant malgré tout extérieurement une certaine cohérence esthétique.

Jean-Michel Ferragatti

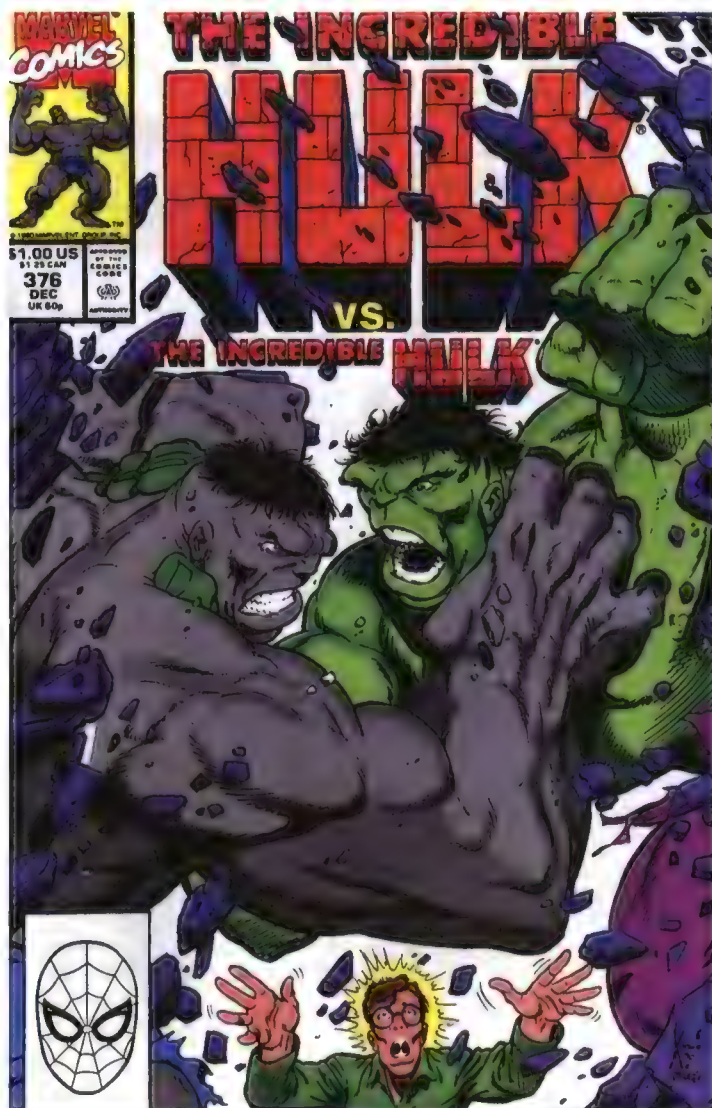
HULK, VERSION PETER DAVID

La réinvention du Colosse de Jade

Au milieu des années 1980, *The Incredible Hulk* tourne légèrement en rond. L'arrivée d'un nouveau scénariste sur la série va tout changer. Peter David invente une toute nouvelle mythologie autour du Colosse de Jade et explore en profondeur le personnage.

FICHE TECHNIQUE

Scénariste : Peter David
Illustrateur : Multiples
Coloristes : Multiples
Année de la première édition
du volume 1 en langue originale : 1987
Éditeur original : Marvel



Certains personnages, certaines séries ne peuvent être dissociés d'un auteur. Un scénariste ou un dessinateur qui, par son passage, a révolutionné le caractère d'un héros. Apposant ainsi sa patte pour qu'elle marque à tout jamais le personnage. Daredevil a Frank Miller, les X-Men ont Chris Claremont, Hulk a Peter David. Avant toute chose, petit retour en arrière sur les origines du Colosse de Jade.

Créé en 1962 par Stan Lee et Jack Kirby (comme beaucoup d'autres super-héros issus de l'écurie Marvel), Hulk aurait pu avoir une histoire bien différente de celle que nous connaissons. En effet, après six numéros, la série est arrêtée par l'éditeur en raison d'un nombre de ventes insuffisant. Le projet est pourtant alléchant : moderniser la nouvelle *L'Étrange Cas du docteur Jekyll et de M. Hyde* d'un point de vue super-héroïque. Dans le tout premier numéro, l'alter ego de Bruce Banner est gris. Cependant, voyant la piètre qualité du résultat, les auteurs décideront de modifier sa couleur, le rendant ainsi de la teinte que nous connaissons aujourd'hui dès le chapitre suivant. Après l'arrêt de sa propre série, le personnage va apparaître dans le magazine *Tales to Astonish* dont il devient vite la figure de proue. *Tales to Astonish* sera d'ailleurs renommé *The Incredible Hulk* après quelque temps.

Lorsque Peter David reprend le personnage, la série est en perte de vitesse. Elle s'embourbe dans des histoires difficilement compréhensibles : les lecteurs ont, par exemple, constaté le retour du Hulk gris, semblant, lui, disposer d'une parfaite intelligence, au contraire du Hulk vert qui reste incontrôlable. Le jeune scénariste va non seulement devoir booster les ventes mais aussi remettre de l'ordre dans la série.

Dès son arrivée, Peter David va justifier le changement constant de couleur de Hulk. La version verte incarne l'enfance de Bruce Banner, c'est pourquoi elle est incontrôlable et obéit à chacune de ses pulsions, tandis que la version grise représente l'adolescence du scientifique, ce qui explique qu'elle semble comme plus intelligente. Quelques mois plus tard, le scénariste va choisir de simplifier la situation en fusionnant les multiples personnalités de Bruce



Banner. À l'aide d'une thérapie, le personnage connu sous le nom de professeur Hulk voit le jour. L'apparence reste verte, mais intérieurement les trois personnalités cohabitent et vivent en bonne intelligence. Toujours sous la plume de l'auteur, le Colosse de Jade intégrera l'équipe du Panthéon, une organisation secrète inspirée de la mythologie grecque composée des héros antiques. Peter David développera aussi la relation entre Bruce Banner et Betty Ross, la fille de son ennemi de toujours Thaddeus Ross.

De tout le travail de l'auteur sur le personnage, l'un des arcs les plus marquants et ayant eu le plus d'impact sur le personnage est *Futur imparfait*. Dans ce récit, Peter David imagine un avenir alternatif où l'humanité a été décimée par une guerre nucléaire. Les radiations ont rendu Hulk encore plus puissant qu'il ne l'était avant. Le Colosse de Jade est devenu un tyran sanguinaire qui règne en maître sur ce monde sous le nom de Maestro.

Comme beaucoup d'auteurs avant et après lui, Peter David imagine un futur de l'univers Marvel où les choses ont mal tourné. Cependant, cette fois-ci, il n'est pas question de changer l'avenir. Ce qui est arrivé est arrivé, et rien ne pourra changer cela. Il ne reste plus qu'à espérer s'en sortir sans tomber encore plus bas. Le scénariste imagine

un monde très sombre, où le chaos a pris le dessus. L'esthétique, très urbaine tout en mettant en avant le côté apocalyptique, est à mi-chemin entre le cyberpunk et *Mad Max*.

Une fois de plus, Peter David explore en profondeur le personnage de Hulk. En le confrontant à Maestro, l'auteur met Bruce Banner face à ses pires craintes. Le tyran est tout ce que le scientifique a peur de devenir : un monstre assoiffé de sang qui a abandonné tout sens moral. *Futur imparfait* a profondément marqué la psychologie du personnage du Hulk. Par la suite, le personnage de Maestro aura droit à plusieurs mini-séries pour expliquer comment le Colosse de Jade est devenu le monstre qu'il est dans cet avenir imaginaire.

Tout au long de son travail sur le personnage, Peter David s'est démarqué par la créativité dont il a fait preuve. Jouant parfaitement avec la multitude d'identités enfouies dans Bruce Banner, le scénariste a su exploiter l'équilibre précaire de la santé mentale du personnage pour lui donner une toute nouvelle dimension.

Marceau Henault



IRON MAN : LA GUERRE DES ARMURES

Tony Stark face à ses responsabilités

En perte de vitesse, la série *Iron Man* a besoin de renouveau pour conquérir un nouveau lectorat. Les auteurs chargés de la série vont alors imaginer un événement mettant Tony Stark face à ses responsabilités, après que ses technologies sont tombées entre de mauvaises mains.

FICHE TECHNIQUE

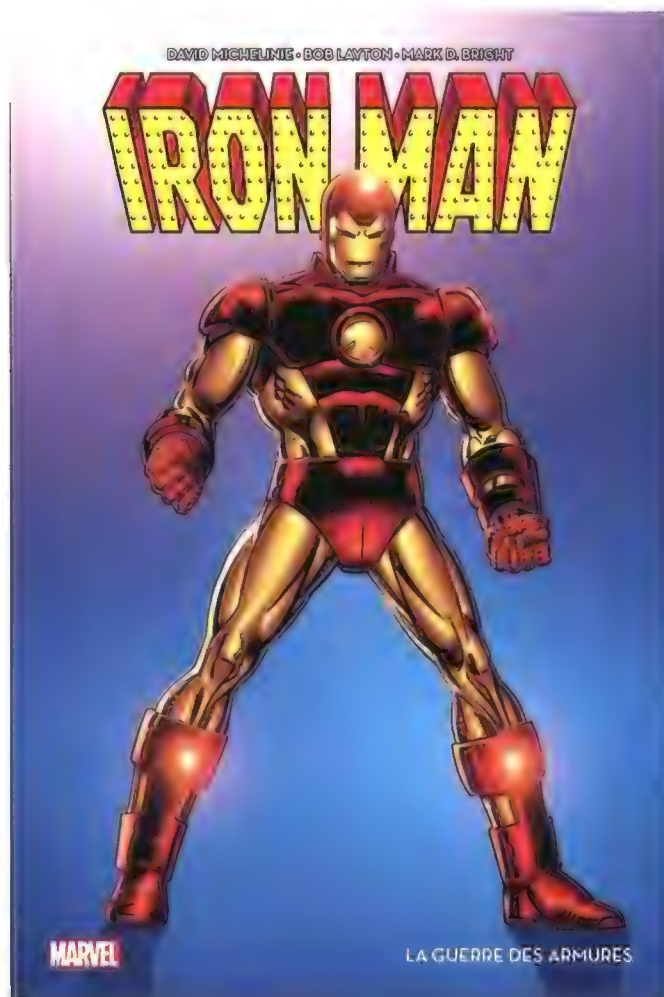
Scénaristes : David Michelinie et Bob Layton

Illustrateurs : Mark D. Bright et Barry Windsor-Smith

Coloristes : Bob Sharen et Barry Windsor-Smith

Année de la première édition du volume 1
en langue originale : 1987

Éditeur original : Marvel



En 1978, un jeune scénariste est embauché pour prendre la suite de Bill Mantlo sur la série *The Invincible Iron Man* : David Michelinie. Celui-ci est alors très peu connu et, après un court passage chez la Distinguée Concurrence, il se retrouve avec l'un des personnages les plus emblématiques de la Maison des Idées entre les mains. À peine quelques mois après ses débuts sur la série, l'auteur imagine l'un des arcs qui forgera la légende de Tony Stark : *Le Diable en bouteille* (titre qui fait référence à une nouvelle de Stevenson). Michelinie met le héros face à un nouveau genre de mal : son alcoolisme. Après quelques péripéties qui aboutiront à la perte de son armure, Tony Stark se plongera dans l'alcool et commencera à perdre tout son entourage. *Le Diable en bouteille* est un arc qui détonne alors du reste de la série consacrée à Iron Man, alors habitué à des histoires plus colorées. L'alcoolisme restera comme l'un des traits caractéristiques de Tony Stark au cours des décennies qui suivront. David Michelinie obtient alors une belle notoriété en tant que scénariste et reste sur la série jusqu'en 1982.

Après le départ de Michelinie, la série perd de sa superbe et se vend beaucoup moins bien. Le scénariste est donc rappelé sur *Iron Man* en 1987 pour relancer le personnage et booster les ventes. Pourtant, malgré des histoires qui gagnent clairement en qualité, les chiffres ne décollent pas et Tony Stark semble ne plus intéresser les lecteurs. Il faut frapper fort pour changer les choses. L'équipe créative et les responsables de Marvel se réunissent alors pour imaginer un événement de grande ampleur et mettre à nouveau l'homme en armure sous le feu des projecteurs. C'est ce qui donnera naissance à *La Guerre des Armures*.

L'événement débute lorsque Tony Stark, en analysant l'armure de l'un de ses ennemis, Force, se rend compte que celle-ci comprend des éléments de sa propre technologie. Après une courte enquête, il dresse une liste des criminels qui semblent aussi disposer des

inventions de Stark Industries, fournies par Justin Hammer. Pourtant, il s'agit normalement de secrets bien gardés. Comment peuvent-ils avoir mis la main dessus ? Iron Man devra alors stopper un à un ceux qui utilisent cette technologie sans en avoir le droit. Seulement, il semble que les criminels ne soient pas les seuls à le faire. Le gouvernement et toutes les agences de sécurité se serviraient-ils aussi des armes créées par Tony Stark pour alimenter leurs guerres ?

Comme dans *Le Diable en bouteille*, Michelinie s'amuse à torturer le personnage de Tony Stark. Cette fois-ci en le mettant face à ses responsabilités. En effet, après des décennies (de *comics*) passées à s'enrichir en fabriquant des armes dans l'insouciance, le milliardaire se rend compte des conséquences. Des innocents meurent à cause de ses inventions. Mais qui en est le véritable responsable ? Celui qui a utilisé l'arme ou celui qui l'a créée sans penser qu'elle pourrait être utilisée à de mauvaises fins ?

Il est d'ailleurs intéressant de constater que c'est Justin Hammer qui tient ici le rôle de grand méchant de l'arc. Celui-ci est un milliardaire et est directeur de Hammer Industries, qui se spécialise dans la recherche et la fabrique d'armes à la pointe de la technologie et est donc un concurrent direct de Stark Industries. Hammer est un inventeur de génie qui n'hésite pas à collaborer avec les super-criminels pour parvenir à ses fins. Plus encore qu'un ennemi d'Iron Man, Justin Hammer est la némésis de Tony Stark, son penchant maléfique.



La Guerre des Armures est donc une histoire pleinement consacrée à Tony Stark, plus encore que son alter ego en armure.

Michelinie fait aussi flirter Iron Man avec la criminalité. En effet, le gouvernement et le S.H.I.E.L.D. (agence de sécurité de l'univers Marvel) utilisent aussi la technologie et les armes de Stark Industries. Ceci sans l'autorisation de Tony Stark. Iron Man fera alors tout ce qui est en son possible, quitte à affronter ceux qui sont normalement ses alliés. Un (bref) combat contre Captain America donnera même comme un avant-goût de *Civil War*, qui poussera l'affrontement des deux héros à son paroxysme, encore pour des raisons idéologiques.

Certains éléments de *La Guerre des Armures* ont été utilisés par les adaptations cinématographiques et série animée qui ont suivi. Aussi, une série intitulée *Amor Wars* a été annoncée par Disney+, il est donc possible qu'au moins une partie de l'intrigue repose sur le *comics* éponyme.

Marceau Henault

BATMAN - THE KILLING JOKE

L'un des premiers graphic novels des comics

Premier roman graphique consacré à Batman, *The Killing Joke* va durablement redéfinir le personnage et marquer les personnages secondaires de ses séries. Il va également devenir pendant de nombreuses années l'histoire de référence des origines du Joker et lui conférer le statut d'ennemi intime.

FICHE TECHNIQUE

Scénariste: Alan Moore
 Illustrateur: Brian Bolland
 Coloriste: John Higgins
 Année de la première édition
 du volume 1 en langue originale: 1988
 Éditeur original: DC Comics

Au cours d'une nuit apocalyptique, Batman se lance à la poursuite du Joker qui a enlevé le commissaire Gordon après avoir abattu sa fille sous ses yeux, pour le soumettre à une expérience inhumaine et valider une de ses théories les plus folles.



Batman va être confronté aux motivations démentielles de son ennemi, tandis que le lecteur va découvrir comment l'homme qui va devenir le Joker a basculé dans la folie la plus totale.

L'histoire étant cependant racontée par le prince du crime lui-même, le lecteur se pose fréquemment la question de la véracité d'un récit livré par un criminel complètement fou capable des pires atrocités. Peut-il faire confiance à un dément ?

Le *graphic novel* se termine sur un effet miroir des plus dérangeant pour le lecteur, même si certains des fondamentaux de l'univers du Caped Crusader restent intacts au travers notamment de la figure inflexible du commissaire Gordon, seule personne du quotidien qui représente la « normalité » dans un univers forcément fantasmé, encore renforcé par le fait que la majorité de l'action se passe dans une fête foraine habitée par des artistes difformes rejetés par la société se reconnaissant dans la figure du Joker.

Écrit par Alan Moore sur une demande de Brian Bolland, avec qui il avait collaboré sur le succès énorme de *The Watchmen*, l'histoire se base en partie sur un ancien épisode de *Batman* paru en 1951, « The Man Behind the Red Hood! », écrit par Bill Finger qui est le cocréateur des principaux personnages du récit.

Le trait extrêmement réaliste de Brian Bolland est mis à contribution d'une intrigue qui explore la difformité sous toutes ses formes – morales comme physiques –, entraînant un sentiment d'effroi du lecteur. Il est à noter que l'artiste souhaitait que les scènes de flashback de l'histoire restent en noir et blanc afin que le lecteur les identifie parfaitement.

Mais John Higgins, avec qui le dessinateur avait déjà travaillé sur *The Watchmen*, rendit au contraire un travail dans des teintes extrêmement colorées de violet, rose, orange, etc., à la grande fureur de Brian Bolland.

Ce dernier eut toutefois l'occasion de livrer sa vision première au lectorat lors de la réimpression du roman graphique pour son vingtième anniversaire.



Il est à noter que certaines scènes du livre ont été censurées par l'éditeur à l'époque de sa première parution car elles furent considérées comme étant trop adultes pour un *comic book*.

Le titre a reçu un accueil critique extraordinaire et obtenu l'Eisner Award du Best Graphic Album l'année suivant sa parution tandis qu'Alan Moore a reçu l'Eisner Award du Best Writer (meilleur scénariste). Il est entré dans la liste des best-sellers du *New York Times* 20 ans après, en faisant l'un des *comic books* les plus influents de l'histoire du médium.

Comme pour *The Watchmen*, le scénariste britannique a essayé d'encrer l'univers du Dark Knight dans la réalité en s'interrogeant sur la psychologie à la fois du héros mais aussi de son ennemi le plus extrême au travers des événements traumatiques qui peuvent faire basculer tout un chacun dans une folie plus ou moins forte.

Pour ce faire, Alan Moore insiste sur le côté sombre, violent du protecteur de Gotham qui, contrairement à ce que pensent



beaucoup, était déjà fortement présent dans les séries régulières du héros. L'impact du récit sera important sur le personnage (mais surtout un personnage secondaire), mais surtout sur le Clown criminel qui redevient à cette occasion l'ennemi le plus redoutable de Batman.

Il utilise aussi la figure du clown sinistre qu'est le Joker à plusieurs niveaux de lecture et notamment dans la scène finale et dans le titre du *graphic novel* lui-même. *The Killing Joke* est-il

à prendre au propre ou au figuré ? L'un des deux protagonistes doit-il à proprement parler mourir ? Dans un deuxième degré de lecture, Alan Moore place le Joker dans la position du personnage qui est fou mais le sait parfaitement alors que Batman, lui, se considère comme un être rationnel. Et pour le lecteur, les personnages ne sont-ils pas de toute façon enfermés dans des cellules représentées par les cases de la page ? Enfin, Alan Moore, au travers du titre, met en lumière le support qui après tout n'est censé être qu'un amusement pour enfants, un *comic*.

Alan Moore sera pourtant quelques années plus tard assez sévère sur son œuvre en ne lui reconnaissant pas le caractère innovant que les historiens y voient. Le fait que le scénariste soit en conflit ouvert avec DC Comics n'est sans doute pas complètement étranger à cette appréciation négative.

L'histoire restera, comme de nombreuses œuvres d'Alan Moore, considérée comme intouchable jusqu'à récemment où le scénariste Geoff Johns viendra ajouter (certains diront « amoindrir ») le dénouement du *graphic novel* dans *Batman: Three Jokers*, paru d'août à octobre 2020.

Jean-Michel Ferragatti

SANDMAN

« Rêvez ! Les rêves modèlent le monde¹. »

Entre 1988 et 1996, Neil Gaiman scénarise la série *Sandman* qui s'étend sur 75 numéros. Publiée par DC Comics, elle intègre le label Vertigo de l'éditeur, dédié aux histoires plus sombres et plus adultes, en 1993 dont elle devient une référence. Multirécompensée, elle est aujourd'hui une série culte dont l'adaptation audiovisuelle doit enfin voir le jour.

FICHE TECHNIQUE

Scénariste : Neil Gaiman
Illustrateurs : Dave McKean (couvertures), Todd Klein (lettrage), Sam Keith, Mike Dringenberg, Jill Thompson, Michael Zulli, Malcolm Jones III, Bryan Talbot, etc.
Coloristes : Daniel Vozzo, Zylonol, Robbie Busch (couleurs originales)
Année de la première édition du volume 1 en langue originale : 1988
Éditeur original : DC Comics

En 1916, Morphée, le marchand de sable, le prince du domaine des rêves, se fait capturer par le mage occultiste Roderick Burgess. En 1988, il parvient à s'échapper pour retrouver son royaume en ruine. À la recherche des objets qui lui ont été dérobés et des songes qui ont fui, Morphée reconstruit petit à petit son domaine. Mais il doit réparer les conséquences de son absence qui ont perturbé le sommeil du monde entier. À travers ces différentes épreuves, le marchand de sable apprend à affronter ses actions passées. Et cela n'est pas si facile quand votre passé implique votre famille, entièrement constituée d'immortels comme vous, dont chacun incarne un concept : Désir, Désespoir, Destin, Délire – qui fut avant Plaisir –, Destruction et Mort.

Si la série *Sandman* forme un tout, qui nous raconte l'histoire de Morphée, elle est constituée de nombreux chapitres d'une vingtaine à une centaine de pages. Chacun de ces récits est l'occasion de présenter de nouveaux personnages et de raconter de nouvelles histoires : pourquoi William Shakespeare a-t-il écrit *Le Songe d'une nuit d'été* ? Comment les chats ont-ils perdu le contrôle du monde ? Qui est cette femme qui prétend être la grand-mère de Rose Walker et qui a passé presque l'intégralité de sa vie à dormir ? etc. Comme beaucoup de *comic books* de l'éditeur Vertigo et de cette période, la série *Sandman* possède une œuvre réflexive, une histoire qui parle d'histoires et qui questionnent notre rapport à celles-ci. Néanmoins, l'aspect métatextuel de l'ensemble n'ôte jamais rien au plaisir de la lecture. Neil Gaiman est un formidable conteur à l'écriture inspirée, imagée et sensible. La présence d'un seul scénariste, Neil Gaiman, sur l'intégralité de la première série *Sandman*, offre une cohérence narrative à l'ensemble. L'auteur britannique y développe la thématique principale qui marque toute sa carrière : l'importance des histoires dans la construction de nos vies. Qu'il s'agisse des mythes, des contes, des rêves ou des mensonges que l'on se raconte,



1. (*Sandman* #18, traduction Patrick Marcel) (« Dream! Dreams shape the world »)

les histoires construisent notre quotidien. Et ce sont ces histoires que l'auteur nous conte dans différents genres, de l'horreur à l'*heroic fantasy*, et toujours avec poésie.

Avec lui, ce sont de nombreux artistes qui offriront son identité visuelle à la série. Les changements réguliers de dessin permettent de délimiter les différentes histoires, mais aussi d'adapter le style graphique au type de récit conté. Certains changements pourront déconcerter le lectorat, mais ils permettent aussi de découvrir une riche variété de dessinateurs et dessinatrices des années 1980 et 1990.

Sandman paraît dans une période de modification de l'industrie des *comic books*. Le genre super-héroïque perd, petit à petit, son hégémonie pour laisser de nouveau la place à d'autres genres comme le fantastique, l'horreur, l'*heroic fantasy*, etc. C'est aussi à cette époque que de nombreux personnages de l'âge d'or et l'âge d'argent sont redécouverts et dépoussiérés par de nouveaux auteurs, dont beaucoup arrivent du Royaume-Uni. *Sandman* est une manifestation de cette transformation. Neil Gaiman est un auteur britannique. *Sandman* a déjà connu deux incarnations avant de devenir l'incarnation immortelle du rêve. En 1939, le premier Sandman est Wesley Dodds, un justicier sans pouvoirs. En 1974, un nouveau Sandman apparaît en la personne de Garrett Sanford, un homme doté du pouvoir de voyager dans la dimension des rêves. En 1988, Neil Gaiman, en s'appuyant sur Garrett Sanford, crée Morphée.

D'abord publiée par l'éditeur DC Comics, la série *Sandman* met alors en scène certains de ses personnages et lieux emblématiques : l'asile d'Arkham, quelques membres de la Ligue de justice, le magicien John Constantine... Puis ces références seront abandonnées pour offrir son autonomie à *Sandman* qui développe alors sa propre mythologie. Si la série principale s'est terminée en 1996, Neil Gaiman a offert plusieurs suites à son récit dont *The Sandman: The Dream Hunters* (avec Yoshitaka Amano), *Nuits éternelles* (avec plusieurs artistes) et *Sandman ouverture*. En parallèle de la série principale,



il a aussi publié deux récits centrés sur Death, la grande sœur de Morphée : *Death: The High Cost of Living* et *Death: The Time of Your Life*. D'autres auteurs et autrices ont participé à étendre l'univers de Sandman à travers les séries *The Dreaming*, *Lucifer*, et *Dead Boy Detectives*. Depuis 2018, DC Comics étend l'univers de Sandman à travers la ligne éditoriale The Sandman Universe. Si l'idée d'adapter Sandman sous une autre forme a souvent été évoquée, les tentatives se sont soldées par des échecs jusqu'à récemment. En 2020 une version sous forme d'audiobook est parue pour laquelle Neil Gaiman est la voix du narrateur. En 2019, Netflix signe un accord pour produire une série télévisée dont le tournage, entamé en 2020, a été interrompu par la pandémie, et qui devrait sortir sur le service de vidéo à la demande durant l'année 2022. En attendant, la lecture du *comic book* est chaudement recommandée aux lecteurs et lectrices de fantastique et de récits oniriques qui souhaitent se perdre pendant plus de 2500 pages dans la contrée des histoires et des rêves.

Sophie Bonadè

ARKHAM ASYLUM: A SERIOUS HOUSE ON SERIOUS EARTH

FICHE TECHNIQUE

Scénariste : Grant Morrison
Illustrateur : Dave McKean
Coloriste : Dave McKean
Année de la première édition
du volume 1 en langue originale :
1989
Éditeur original : DC Comics

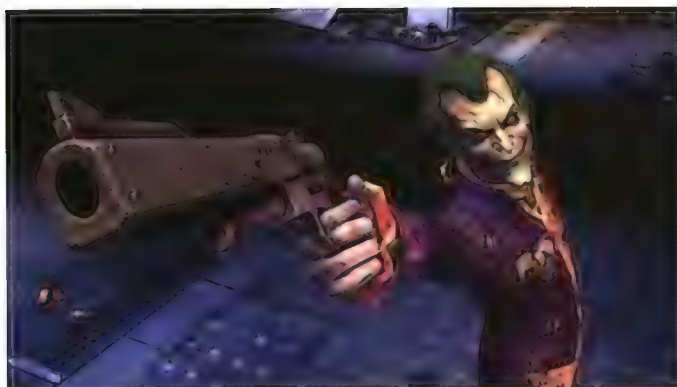
*Une plongée dans l'asile d'Arkham
et dans la psyché du Chevalier Noir*

Arkham Asylum part d'un scénario ténu, une confrontation entre Batman et ses différents ennemis, à commencer par le Joker. C'est un récit psychanalytique et symbolique qui permet de découvrir un dessinateur qui a peu travaillé dans le *comic books* super-héroïque : Dave McKean.

Batman est appelé par le commissaire Gordon. Les patients et détenus de l'asile d'Arkham – l'hôpital psychiatrique de la ville de Gotham City – ont pris le contrôle du lieu et retiennent le personnel en otage. Ils n'expriment qu'une seule revendication : que Batman vienne les rejoindre dans l'asile. Accueilli par le Joker sur le pas de la porte de l'hôpital psychiatrique, le super-héros accepte de s'enfoncer dans le bâtiment et dans les recoins de son propre esprit.

Le point de départ de *Arkham Asylum* est une idée que l'on trouve développée dans des *comic books* dès les années 1970 : les ennemis de Batman ne seraient-ils pas les manifestations de sa psychologie et ne représentaient-ils pas les différents aspects de sa personnalité et de ses angoisses qu'il essaye de repousser ? Double-Face étant la peur de la dissociation de personnalité, Maxi Zeus correspondant à l'image d'un désir de toute puissance et le Joker étant un reflet inversé de Batman, etc. *Arkham Asylum* est sans doute le récit qui pousse cette thématique le plus loin en y mêlant une – lourde – signification psychanalytique. Batman revient sur ses souvenirs d'enfance, la mort de ses parents, ses sentiments d'abandon et de culpabilité. Dans les méandres de l'asile d'Arkham, il est confronté à ses peurs et doit les vaincre s'il souhaite en sortir victorieux. La place donnée à l'asile d'Arkham est l'un des points les plus intéressants de ce scénario. En effet, en parallèle de la plongée de Batman au cœur de son esprit, le récit de la maison et de son concepteur est déroulé. Sur le principe des récits de fantômes, le passé de la maison apparaît constellé de drames laissant planer l'idée d'un lieu maudit qui rend fou ses habitant-e-s et qui est, en retour, nourri par leur folie, car dans cette maison a vécu la famille Arkham, qui a donné son nom au sinistre hôpital.



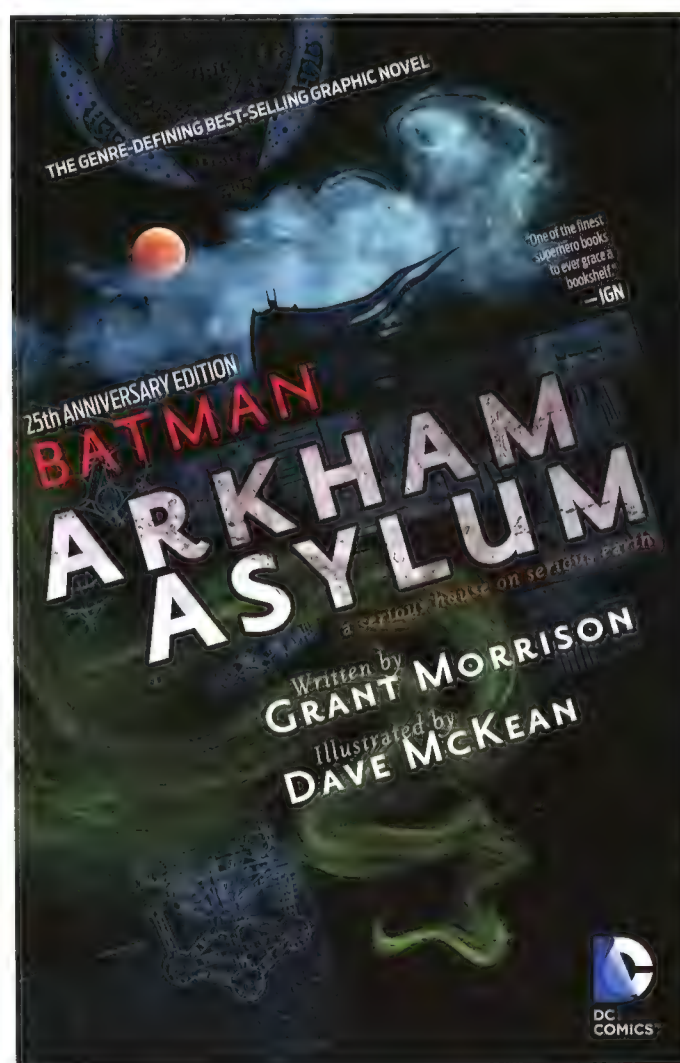


Batman Arkham Asylum.

Si l'*Asile d'Arkham* dépasse le simple stade de récit réflexif sur le personnage de Batman, c'est grâce au dessin de Dave McKean. L'artiste britannique commence à travailler dans le domaine des *comic books* durant la deuxième moitié des années 1980. C'est sa rencontre avec Neil Gaiman, l'auteur de *Sandman*, qui sera déterminante puisque, ensemble, ils signeront plusieurs bandes dessinées, à commencer par *Violent Cases* et *Black Orchid*. Cette mini-série, qui est une réécriture du personnage de l'Orchidée noire, créée en 1973, connaît un succès commercial et critique, établissant Neil Gaiman et Dave McKean comme des auteurs reconnus. Dans les années 1980, durant lesquels les maisons d'édition de *comic books* mainstream tentent des excursions dans des formats développés par les indépendants, DC Comics décide de confier à Dave McKean le dessin de *Arkham Asylum*. Cela se fait contre le souhait du scénariste, Grant Morrison, qui espérait un dessinateur avec un trait plus proche d'un *comic book* « classique ». En effet, Dave McKean développe un style qui s'éloigne du travail graphique que l'on retrouve habituellement dans les *comic books* où le dessin passe par un crayonné, est ensuite encre (parfois par une autre personne) et enfin mis en couleur par un-e coloriste. Dave McKean, quant à lui, mêle différentes techniques, du dessin à la peinture, en passant par la photographie et le collage. L'ensemble offre une expérience visuelle, développant davantage encore les références symboliques du scénario et créant un objet super-héroïque unique en son genre. En effet, Dave McKean n'a plus jamais produit d'œuvres dans ce genre car, de son propre aveu, il ne l'apprécie pas. *Arkham Asylum* est aussi un récit qui permet d'apprécier l'importance du travail d'une profession trop souvent oubliée de l'industrie, celle de l'illustrateur. C'est Gaspar Saladino qui est chargé de la tâche d'écrire les dialogues des différents personnages, offrant à chacun d'entre eux une graphie particulière, reflet de leur personnalité. Batman parle ainsi en lettres blanches sur fond noir, le Joker s'exprime dans une police rouge vif irrégulière, sans aucune bulle pour la contenir. Ce travail de précision, qui a souvent été perdu dans les traductions françaises, fait des dialogues une partie intégrante du récit.

Arkham Asylum: A Serious House on Serious Earth n'est pas une œuvre facile. Elle n'est pas une porte d'entrée vers l'univers de Batman ou le monde des *comic books*. Elle est une histoire que l'on aime lire quand, déjà familiarisé avec le Chevalier Noir, on est à la recherche d'une bande dessinée différente, surtout par son dessin. Il ne s'agit pas de vivre une aventure du superhéros, mais de suivre celui-ci dans son pire cauchemar, et de s'émerveiller, à chaque page, de la beauté et de la maîtrise graphique de ce travail.

Sophie Bonadè



FROM HELL, UNE AUTOPSIE DE JACK L'ÉVENTREUR

Une plongée dans l'enfer du Londres victorien

C'est en s'attachant à écrire l'histoire « ultime » des meurtres de Jack l'Éventreur qu'Alan Moore va produire sa première grande œuvre non super-héroïque. Une vaste saga historique et criminelle, dont la lecture peut se révéler intimidante. Bienvenue dans l'enfer de Whitechapel.

FICHE TECHNIQUE

Scénariste: Alan Moore
 Illustrateur: Eddie Campbell
 Coloriste: Noir et blanc
 Année de la première édition du volume 1 en langue originale: 1989
 Éditeur original: Taboo

Alan Moore - Eddie Campbell

FROM HELL

Une autopsie de Jack l'Éventreur III



Une autopsie de Jack l'Éventreur

FROM HELL

Retouches pour cette édition en couleurs par Eddie Campbell I



Une autopsie de Jack l'Éventreur

FROM HELL

Retouches pour cette édition en couleurs par Eddie Campbell II



De ses débuts à la publication du *From Hell* qui nous intéresse ici, Alan Moore se sera construit une réputation – justifiée – de maître du comics, principalement de super-héros, par ses récits phares que furent *Watchmen* – *Les gardiens*, sa reprise de *Swamp Thing* ou son hommage ultime à Superman que fut le double épisode *Whatever Happened to the*

Man of Tomorrow? publié en 1986. Mais ce serait faire l'impasse sur le reste de sa foisonnante production, loin de tout encapé surhumain, dont l'exemple le plus célèbre demeure l'uchronie révolutionnaire *V pour Vendetta*. Fasciné par la lecture de l'essai *Jack l'Éventreur: la solution finale* écrit par le Britannique Stephen Knight en 1976, Alan Moore entrevoit la possibilité de livrer sa

version du mythe du plus célèbre tueur en série de l'Histoire. Mais l'homme n'étant pas du genre à choisir la facilité, c'est en s'attardant sur les aspérités entourant le personnage, au contexte historique, géographique, politique ou philosophique, qu'il va plonger dans les entrailles d'une horreur peu commune. Pour mieux en faire ressortir les aspects les plus inattendus. En 512 pages bien tassées,

publiées originellement en dix livrets, *From Hell*, *Une autopsie de Jack l'Éventreur*, raconte autant l'enquête impossible de l'inspecteur Frederick Abberline que l'odyssée sanglante de Sir William Gull, médecin dément de la reine aux pulsions incontrôlables.

Reprenant à son compte les théories complotistes maçonniques développées par Knight, Alan Moore évacue presque d'emblée la question de l'identité du tueur : son suspect est un éminent docteur proche du pouvoir royal, Gull est un illuminé sanguinaire qui se servira du prétexte d'un complot pour s'acharner à un rituel mystique compréhensible de lui seul. C'est par le biais de ce personnage clé que le scénariste va bâtir un récit labyrinthique et foisonnant, fruit d'un travail de recherche inédit (exposé en annexe dans les éditions intégrales de l'œuvre), visant à ausculter au scalpel les crimes de l'Éventreur, et leur impact sur la société victorienne dans son ensemble. Pour ce faire, Moore va s'attacher à retranscrire le quotidien des différents protagonistes de son drame. Il donne ainsi à voir le détail de l'investigation menée par le replet Abberline, de même que la sordide existence des futures victimes de l'assassin, prostituées errant dans les ruelles glauques du terrifiant quartier de Whitechapel, ou encore l'opulence ritualisée du pouvoir occulte franc-maçonnique, avec ses codes archaïques et sa vision d'une société partagée entre les nantis et les nécessiteux.

S'étant toujours entouré de dessinateurs brillants aptes à retranscrire ses scénarios, même les plus retors, il fallait bien un artiste unique pour donner corps, littéralement, aux délires psychogéographiques (un néologisme inventé par Guy Debord en 1955, et qui selon lui se « proposerait l'étude des lois exactes, et des effets précis du milieu géographique [...] sur les émotions et le comportement des individus¹ », et que Moore développera plus avant dans son roman-fleuve *Jerusalem* paru en 2016), aux retranscriptions réalistes de l'environnement urbain et aux hallucinations déviantes de Gull. Dessinateur écossais, dont le travail reste très méconnu, Eddie Campbell se révèle dès le prologue du récit comme l'alter ego idéal du scénariste. Qu'il illustre une longue promenade aux dialogues ésotériques dans les rues de Londres (dans le chapitre quatre) ou qu'il donne à voir le labeur meurtrier du tueur sur sa dernière victime (le terrifiant chapitre dix), Campbell fait de son style inimitable, sorte de crayonné charbonneux au noir et blanc expressionniste, l'écrin parfait à l'histoire contée avec Alan Moore. Ses hachures agressives, ses noirs envahissants et ses visages croqués en quelques traits explicitent à merveille le sous-titre choisi pour l'édition française



(*Une autopsie de Jack l'Éventreur*), de même qu'il s'avère le parfait artiste apte à donner à voir ce que pouvait être la vie dans les quartiers miséreux de l'époque.

Dans le second appendice aux publications en recueil, un récit illustré par Campbell intitulé *Le Bal des chasseurs de mouettes* (« gull » signifiant « mouette » en anglais), et revenant avec ironie sur les nombreuses tentatives d'explication des meurtres de l'Éventreur, Moore l'avoue à demi-mots : il ne croit pas vraiment à la thèse du complot franc-maçonnique destiné à faire taire des prostituées faisant chanter la famille royale. Mais il voyait dans cette approche du mystère ce qui pouvait l'intéresser pour créer sa propre histoire. Adaptant *From Hell* en 2001, les frères Hughes semblaient n'en retenir que le superflu (l'enquête policière menée par Abberline – incarné par Johnny Depp). Mais en s'attachant aux sensations et à la retranscription physique d'un contexte précis, ils faisaient en fait acte d'appropriation de ce même récit. Comme une fidèle trahison, en fait, qui n'a pas à rougir de son aîné. À redécouvrir, vraiment.

Fred Wulsch

1. DEBORD, Guy, « Introduction à une critique de la géographie urbaine. », *Les Lèvres nues*, n° 6, 1955.

THE CROW

Vengeance d'outre-tombe cathartique

« Il faut que ça vaille le coup d'investir tant d'émotions¹. » C'est en ces termes que l'artiste James O'Barr s'exprimait à propos de *The Crow*. Œuvre phare s'il en est, tragique, gothique, violente et bouleversante, celle-ci est avant tout inspirée d'un drame authentique qui hanta longtemps son auteur.

FICHE TECHNIQUE

Scénariste : James O'Barr
 Illustrateur : James O'Barr
 Coloriste : James O'Barr
 Année de la première édition du volume 1 en langue originale : 1989
 Éditeur original : Caliber Presents

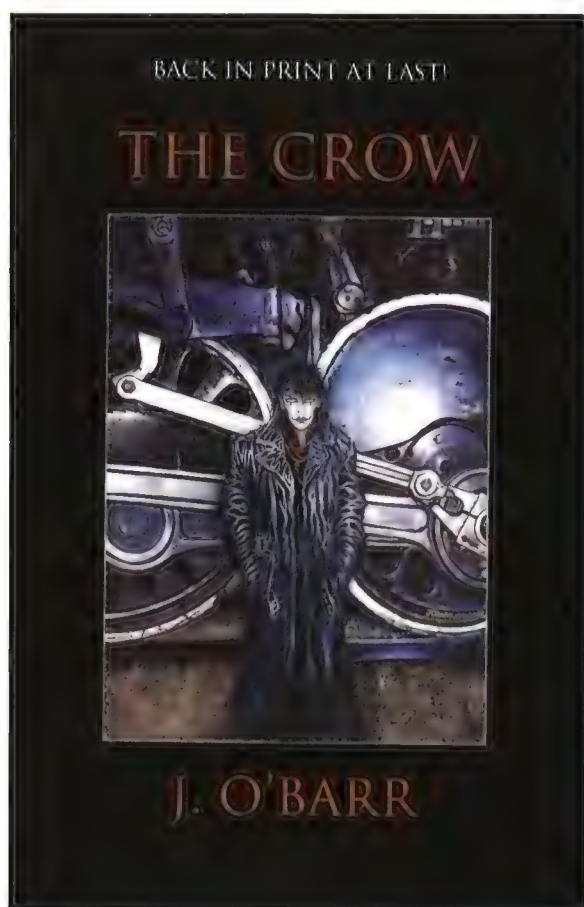
Par une nuit lugubre et pluvieuse, les jeunes Shelly Webster et Eric Draven se font sauvagement assassiner par des malfrats, sur le bord de la route. Un crime froid et sordide de plus dans une ville toujours plus déliquescence. Un an plus

tard, un corbeau se pose sur la tombe d'Eric, le ressuscitant, s'imposant dès lors comme son guide dans la vendetta sanglante qu'il mènera contre ceux lui ayant retiré sa bien-aimée.

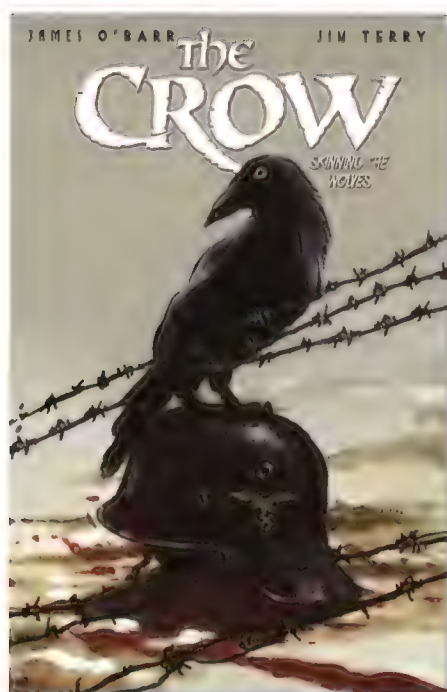
Difficile de décrire un *comic book* tel que celui de James O'Barr, créateur tourmenté de *The Crow*. Récit de vengeance sec et brutal, l'œuvre marquera jusqu'au trauma une génération d'Américains déjà bien en proie à un certain nombre de questionnements et démons encore vifs. Période obscure marquée par la fin de 20 ans de conflit au Vietnam, de crise économique, d'un clivage social de plus en plus prééminent, d'une prise de conscience environnementale, d'insécurité, de drogue, par la découverte du sida... Bref, des temps troubles qui affecteront inconsciemment ou non la jeunesse, tentant par tous les moyens de résister à cette crasse accumulée pendant plusieurs années. Le grunge, le hip-hop, le metal, la cold wave s'empareront notamment de ces sujets dans le domaine de la musique. À première vue, *The Crow* pourrait se lire comme un récit vomissant cette rage accumulée, cette crainte vis-à-vis d'un futur incertain. Le *comic book* sera d'ailleurs souvent résumé avant tout pour cette noirceur, autant visuelle que psychologique, sa violence sèche et son ton radical, voire nihiliste.

Et pourtant, une mélancolie tenace s'emparera des lecteurs lorsqu'ils découvriront les pages emplies d'un noir de jais d'O'Barr, et pour cause.

Si l'on serait tenté de résumer *The Crow* en tant que récit hyper-violent de vengeance poisseuse, ou encore s'élevant contre un mal-être social alors bien ancré, que fait-il que le récit d'O'Barr nous paraisse si profond et déchirant ? En fin de compte, de quoi parle vraiment cette œuvre ? De douleur, de deuil, de culpabilité et d'un cruel besoin de rédemption salvatrice, pour son personnage principal Eric Draven évidemment, mais surtout pour son alter ego réel, James O'Barr lui-même.



1. Interview présente sur le DVD du film *The Crow* (Alex Proyas, 1994).

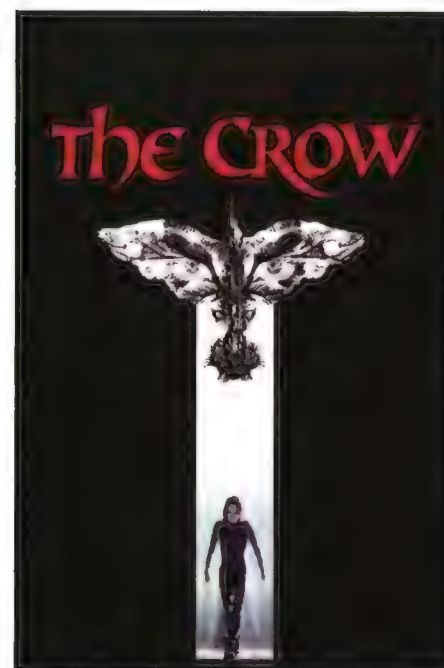


À plus d'un titre, *The Crow* se veut une œuvre cathartique pour son auteur, ou plutôt un auto-exorcisme éprouvant. D'une nature renfermée durant ses jeunes années, James O'Barr se voit souvent esseulé. Mal à l'aise en société, ce n'est qu'au travers de l'art que l'artiste peut s'exprimer et se libérer d'un certain mal-être, jusqu'au jour où il rencontre celle qu'il nomme « cette fille qui s'appelait Shelly » encore aujourd'hui, par pudeur, refusant de révéler l'identité de sa bien-aimée disparue. En effet, alors qu'O'Barr prenait enfin un peu plus goût à la vie au contact de cet être lumineux, sa fiancée décéda brutalement, renversée par un chauffard ivre. O'Barr ne s'en remettra jamais totalement. Une descente au fond du gouffre qui va peu à peu faire naître en lui un besoin de justice, violent, extrême. Mais au lieu de passer à l'acte dans la vie, l'artiste va coucher toutes ses pulsions mortifères sur papier, matérialisant sa culpabilité et ses besoins d'autojustice en un avatar vengeur. Eric Draven était né.

Si les premières planches de *The Crow* semblent si abruptes et impulsives dans leur réalisation, si les émotions et le désespoir

paraissent tant maladivement à vif et presque tangibles de la première à la dernière page, c'est principalement parce que James O'Barr les a réellement éprouvés durant plusieurs années. Soit durant toute la période de gestation de sa saga funèbre et gothique. De l'urgence et la maladresse des premiers traits va naître progressivement une véritable maîtrise ; maîtrise du cadre, du clair-obscur, du mouvement et de l'intensité générale. De ces ténèbres émergeront sporadiquement quelques moments de grâce visuelle, et d'intimité plus tendres, ceux-ci étant partagés par Eric et Shelly (en fait, O'Barr et « sa Shelly »). Des moments d'une poésie sensible devenant plus douloureux encore lorsque l'horreur du talion d'Eric rattrape le lecteur. De 1981 (réel démarrage du travail sur son œuvre) à 1989 (date de sortie), l'artiste perfectionnera constamment son trait, en s'inspirant toujours plus du cinéma pour peaufiner ses cadrages et son action. O'Barr imposera alors une vision du gothique moderne qui infusera dans toute une partie de la culture des années 1990 et 2000, autant dans les pages des bandes dessinées qu'au cinéma.

Intense, tragique, abrupte, violent, bouleversant, désespéré, *The Crow* est bien tout cela à la fois. Récit cathartique d'un auteur à vif cherchant avant tout à guérir de ses bles-



sures les plus profondes, il serait aisé de se perdre dans les tourments de cette œuvre d'une noirceur tragique rare. Et pourtant, O'Barr y voit avant tout un message positif, un appel à résister aux épreuves les plus cruelles de la vie, l'artiste croyant sincèrement que l'amour peut transcender la mort. Indéniablement, *The Crow* fait ainsi partie de ces récits dont on ne sort pas indemne.

Henri Delecroix



Brandon Lee dans le film *The Crow*.

DOOM PATROL

Un des comics les plus étonnants de l'Histoire

Reprenant l'une des séries les plus atypiques de l'éditeur DC Comics au creux de la vague, le scénariste britannique Grant Morrison va en faire un champ d'expérimentation rarement atteint dans un *comic mainstream* en y mêlant des références des plus improbables dans le médium ainsi que des problématiques sociétales peu abordées.

FICHE TECHNIQUE

Scénariste: Grant Morrison
Illustrateur: Richard Case
Coloriste: Michele Wolfman
Année de la première édition du volume 1 en langue originale: 1989
Éditeur original: DC Comics

The *Doom Patrol* a été dès son origine une série très atypique de l'éditeur DC Comics. Créée dans une volonté d'émulation des aspects modernes du concurrent Marvel par Arnold Drake, la série met en scène des personnages cabossés comme DC Comics n'en avait jamais connu. L'équipe est entièrement constituée de membres marqués par la vie et atteints à divers niveaux de handicaps qu'ils surmontent ensemble. The Chief est un scientifique renommé qui se déplace en fauteuil roulant et a rassemblé autour de lui Robotman, un pilote de course victime d'un accident et dont il a transplanté le cerveau dans un corps mécanique; Negative Man, un pilote d'essai d'avion irradié et qui ne peut vivre sans des bandelettes spéciales; et Elasti-Girl, une actrice hollywoodienne qui à la suite d'une intoxication par des gaz volcaniques est capable d'étendre ou rapetisser son corps. Le groupe se constitue comme une famille de substitution pour ses membres qui se considèrent plus ou moins comme des monstres incapables d'avoir une vie sociale.

L'équipe sera pourtant rejointe par le millionnaire Steve Dayton qui utilisera sa richesse (il est le cinquième homme le plus riche du monde) et son génie pour créer l'identité de Mento et séduire Elasti-Girl. Les deux tourtereaux convoleront en justes noces et adopteront le jeune orphelin Garfield Logan, plus connu comme le

métamorphe Changeling, qui deviendra un des membres fondateurs des New Teen Titans.

Cette première version de *The Doom Patrol* aura du succès notamment auprès des lecteurs de Marvel Comics tout comme des séries comme *Deadman* (du même Arnold Drake) ou *Metal Men*. *The Doom Patrol* fera l'objet d'une polémique au sein du monde des *comics*, Arnold Drake accusant Stan Lee d'avoir eu vent de la série et de l'avoir copiée pour créer *The X-Men*.

Mais le plus probable est assez paradoxalement l'inverse. Arnold Drake, qui était un théoricien des *comics*, a très clairement analysé ce qui faisait le succès des *comics* Marvel et créé une série s'inspirant assez fortement des *Fantastic Four* du tandem Jack Kirby et Stan Lee (qui réutilisait un concept ancien déjà utilisé chez DC Comics sous la forme des *Challengers of the Unknown*).

Malgré son succès, la première déclinaison de *The Doom Patrol* s'arrêtera d'une manière très originale puisque le dernier



La série télévisée *Doom Patrol*.

épisode verra le sacrifice de l'équipe tout entière pour sauver un petit village côtier de pêcheurs. L'artiste Bruno Premiani et l'éditeur Murray Boltinoff apparaissent à la fin de l'épisode pour enjoindre les lecteurs à écrire à DC Comics pour ressusciter leur équipe favorite ! Bruno Premiani racontera que le dessin original mettait en vedette Arnold Drake à ses côtés mais qu'il fut censuré car ce dernier avait quitté DC Comics pour rejoindre Marvel Comics où il s'occupera notamment de *The X-Men* ! Mais ce n'est qu'une dizaine d'années après qu'un de ces lecteurs devenu scénariste va ressusciter le titre en modifiant profondément l'équipe puisque seul Robotman réapparaît. Malheureusement, la série n'a que peu de succès et DC Comics demande au scénariste britannique Grant Morrison, auréolé de son succès sur *Animal Man*, de la reprendre pour la sauver de l'annulation.

Morrison va ramener l'équipe originale et développer les personnages dans une direction complètement inattendue. Son écriture extrêmement mature pousse l'éditeur à ne pas soumettre la série au Comics Code Authority (l'autorité interne d'approbation de la profession) afin de s'affranchir des limites de l'autocensure du code professionnel. Ici va pendant près de 40 numéros explorer des thèmes tournant autour de l'identité y compris de genre avec des personnages comme Rebus, un personnage intersexe composite abritant trois personnalités, ou Coagula, qui

est un des premiers personnages transgenres de l'histoire du *comics*. Morrison va pousser le concept original de personnages ayant des problèmes relationnels avec des pouvoirs comme Crazy Jane qui souffre de dédoublement de la personnalité et même Danny the Street, qui est en réalité une rue sentiente. Ici va également parsemer son passage sur la série de références artistiques, notamment au surréalisme et à la Beat Generation au travers de créations comme *The Brotherhood of Dada* (en référence au courant dadaïste) ou *The Scissormen*.

Morrison va également écrire des épisodes parodiques dont les deux plus célèbres sont un numéro spécial de 1992 intitulé *Doom Force* qui parodie la série *X-Force* de Rob Liefeld alors en plein succès tandis que le numéro 45 de la série régulière introduira le personnage de *The Beard Hunter* qui est lui une parodie de *The Punisher* et du scénariste britannique Alan Moore.

L'époque Morrison aura un très grand retentissement, certains criant au génie et d'autres à la pire des trahisons. Totalement inclassable, la série va même passer sous le label adulte de DC Comics, Vertigo, après le départ de Grant Morrison qui aura laissé son empreinte sur cette famille dysfonctionnelle sans que cette création un peu oubliée ait pu bénéficier d'une récente série *live action* sur le réseau HBO Max.

Jean-Michel Ferragatti



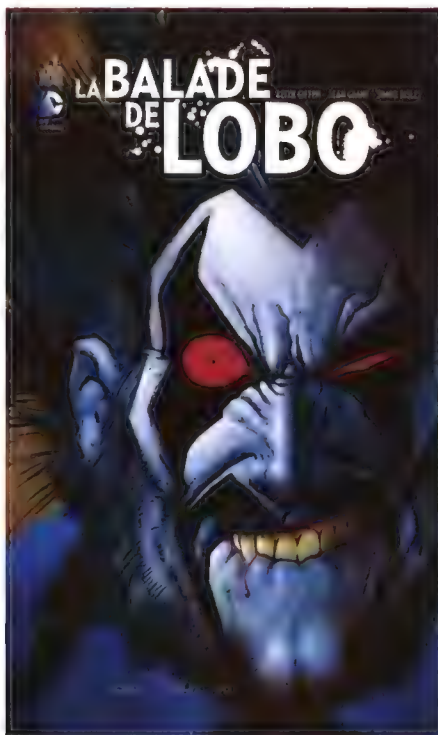
LA BALADE DE LOBO

Gore, métal et tripes de Skiz!

Affreux, sale et méchant ! Voilà comment l'on pourrait désigner Lobo, chasseur de primes ne laissant que chaos et viscères derrière lui. Et c'est ainsi que « le mec plus ultra », en 1990, sous l'impulsion du trio Alan Grant, Keith Giffen et Simon Bisley, s'apprêtait à vivre la balade la plus déjantée et anti-conformiste qui soit.

FICHE TECHNIQUE

Scénaristes: Keith Giffen, Alan Grant
 Illustrateur: Simon Bisley
 Coloriste: Lovern Kindzierski
 Année de la première édition
 du volume 1 en langue originale:
 DC Comics
 Éditeur original: 1990



Dernier représentant de son espèce (et pour cause, il en a exterminé l'intégralité), Lobo est un chasseur de primes aussi efficace et acharné que narcissique, incontrôlable et déjanté. L'autoproclamé « mec plus ultra » va alors se voir proposer un contrat des plus retors: escorter l'autrice d'une biographie non autorisée assassine de sa propre vie. La coupable de cette infamie n'étant autre que... son

ancienne maîtresse d'école, qu'il exècre au plus haut point...

À la lecture de ces quelques lignes, peut-être penserez-vous, vous, chères lectrices et chers lecteurs, que *La Balade de Lobo* risque de frôler l'absurde le plus total. Et vous auriez parfaitement raison, et encore, vous n'avez rien vu. Apparu dès 1983 dans les pages d'*Omega Men #3*, le « Mister Machete » se veut alors une parodie d'un certain mutant griffu de chez Marvel. Un second couteau qui s'attirera très rapidement les faveurs du public, bien qu'il retourne momentanément dans les limbes, après quelques apparitions seulement. L'homme n'étant pas encore devenu « l'Homme » pour ses auteurs, autant que pour les lecteurs. Toutefois, Giffen aime sa création, et va tenter pendant les années qui suivent de la placer de-ci de-là, le temps de peaufiner l'aura anarchique meurtrière et décalée du futur chasseur de primes. Des efforts remarquables par un public toujours plus enclin à retrouver les jeux de mots douteux et les longues traînées sanglantes laissées derrière les passages de « celui qui dévore vos entrailles et aime ça ».

C'est en 1990 que le scénariste offrira sa chance au biker spatial, avec *La Balade de Lobo*, récit surréaliste et totalement irrévérencieux. Écrit par Giffen et dialogué par Alan Grant, cette balade spatialement sanglante se présentera comme une saga hautement satirique, moquant outrageusement les héros alors en place dans l'univers

super-héroïque. Envoyant balader d'un revers de chaînes suivi d'une bonne *punchline* bien virile les introspections sombres et mortifères des Batman, Daredevil ou autre Punisher, Lobo, lui, veut s'en payer une bonne tranche, en exterminant au passage tout ce qui se dressera devant lui, comme ça, pour le plaisir. En ce sens, la saga de Giffen/Grant s'imposera comme un énorme doigt d'honneur à la concurrence, ne s'embarrassant d'aucune cohérence trop importante, avec comme seul objectif de pousser les potards





à fond dans l'absurde et le non politiquement correct, et ce, jusque dans un dénouement grotesquement jubilatoire dans son immoralité revancharde. Un pari ô combien risqué, le *comic book* étant malgré tout édité par DC Comics, soit l'une des deux maisons d'édition toutes puissantes de l'époque. Une inconvenance que l'on pourrait alors résumer par « sexe, alcool, gore et rock'n'roll », le tout dans une ambiance particulièrement potache, et dont l'impertinence totale s'avère des plus rafraîchissante et hilarante.

Une réussite décomplexée et mal élevée qui ne serait rien sans le travail extraordinaire derrière le pinceau de Simon Bisley, dont la démesure graphique n'a d'égale que l'ego surdimensionné du « dernier Czarnien ». Grand habitué talentueux des carrures ou courbes démesurées, Bisley s'était alors fait découvrir grâce à sa version tout en muscles hypertrophiés de Slaine (scénarisé par Pat Mills) dans les pages du magazine britannique *2000 AD* (qui aura également vu naître Judge Dredd). Lui donnant son look définitif, dont oripeaux de motard « *bad ass* », regard rouge sang et crochets enchaînés autour du bras, « The Biz » magnifie d'une aura baignée d'huile de moto et de sang les aventures grandiloquentes de Lobo. Dynamique, exubérant, gore, flirtant plus que volontiers avec le mauvais goût, dans une esthétique diablement go's, l'artiste (aidé par les couleurs pétantes de Lovern Kindzierski) s'en donne à cœur joie. Tout en iconisant Lobo à l'extrême, Bisley créera une galerie de « tronches », toutes plus crétines et violentes les unes que les autres, avec un entrain indéniabla, et où les « bourre-pifs » se distribuent sans discontinuité. Si le trait anguleux et marqué de l'artiste fait des merveilles, il prendra les atours d'une puissance inégalée dans la seconde mini-série imaginée par Giffen/Grant : *Le Retour de Lobo*, et où l'absurdité atteindra des sommets on ne peut plus jouissifs.

Comme vous l'aurez compris, le récit de *La Balade de Lobo* se veut des plus chaotiques, non conventionnels et irrespectueux qui soient, mais avec un esprit « sale gosse » entièrement assumé. Fan club du czarnien au QI proche du néant, machination machiavélique, bastons aux relents houblonnés, « rhapsodie de tronçonneuses », gardiennage de dauphins, commando de l'orthographe, destruction, chaos, reptiles, grosses cylindrées, patates de forains, carnet scolaire affligeant, légion de la décence... Voilà le programme juteux de cette balade, où sous couvert d'humour potache, Giffen et Grant en profitent surtout pour asséner des coups de massue à la bien-pensance avec une facétie décadente irrésistible, et où tout le monde en prendra pour son grade. Il fallait au moins ça pour le « mec plus ultra ».

Henri Delecroix



BONE

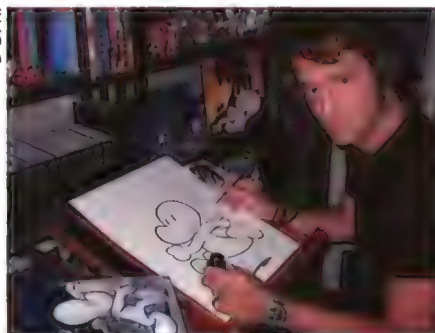
Quiche, fantasy et rats-garous !

Porté depuis l'enfance par son créateur, *Bone* est devenu en trois décennies l'un des récits les plus importants de la bande dessinée indépendante américaine, et de la *fantasy* en général. Généreux, d'une justesse d'écriture absolue, laissez-vous entraîner dans cette aventure indémodable... accompagné d'une bonne quiche...

Il était une fois, en 1965, un jeune enfant de 5 ans nommé Jeff qui allait dessiner ce qui s'avérera être la première ébauche d'un personnage qui aura une grande importance dans sa vie. Il passera ensuite ses jeunes années à dévorer de multiples bandes dessinées et romans, dont *Huckleberry Finn* de Mark Twain, *Astérix & Obélix* d'Uderzo et Goscinny, *L'Odyssée* d'Homère, *Le Seigneur des Anneaux* de J. R. R. Tolkien ou encore *Moby Dick* d'Herman Melville et le *Picou* de Carl Barks. À leur niveau, chacune de ces œuvres allait enflammer un imaginaire déjà bien fertile, et susciter des aspirations bien grandes. C'est en arrivant à l'université que Jeff Smith créa un premier *strip* du nom de *Thorn*, dans lequel évolue le fameux petit personnage blanc, aux traits ronds et au nez volumineux qu'il imagina quand il avait 5 ans. Après s'être formé aux techniques de l'animation, Smith créa avec des amis sa propre entreprise d'animation, Character Builders, tout en tentant, toujours en vain, de faire éditer *Thorn*.

C'est alors, durant les années 1980 et 1990, que Smith découvrira une nouvelle branche des *comics*. Si Smith n'était que peu emballé par ces séries sans fin, où les artistes de tout bord se remplaçaient sans discontinuité, il admirait alors le travail d'auteurs tels qu'Art Spiegelman, Daniel Clowes ou encore Dave Sim dans ce qu'on appelait désormais les « romans graphiques ». Mais aussi la concision des histoires proposées

© D.R.



Jeff Smith.

dans la revue *Métal Hurlant*. Leur point commun ? Une autonomie créative totale. Il n'en fallait pas plus à Smith. Après plusieurs années à essuyer les refus, l'illustrateur allait créer avec sa femme sa propre société, Cartoon Books, afin d'éditer dans la plus grande liberté ce projet qu'il portait depuis tant d'années. *Bone* entamait enfin son périple. Une histoire d'amour qui s'étendra sur près de 13 ans.

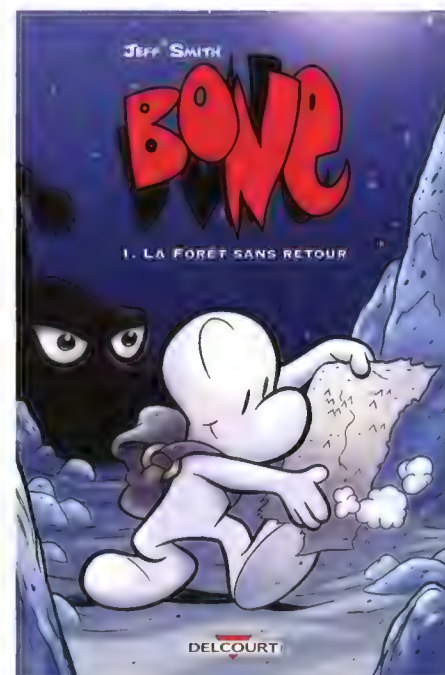
Chassés de Boneville, les trois cousins Bone, le rôleur et manipulateur Phoney Bone, le grand dadais chaleureux Smiley Bone, et enfin, le rêveur téméraire et courageux Fone Bone (clin d'œil au Fonebone de la revue *Mad*) traversent le désert lorsqu'ils sont contraints de se séparer quand un gigantesque essaim de criquets les assaille. Atterrissant dans une forêt étrange, Fone Bone se voit recueilli par une vachère au caractère bien trempé, et sa charmante petite fille, Thorn. De leur côté, Phoney et Smiley gagnent une auberge dans un petit village, où ils seront engagés

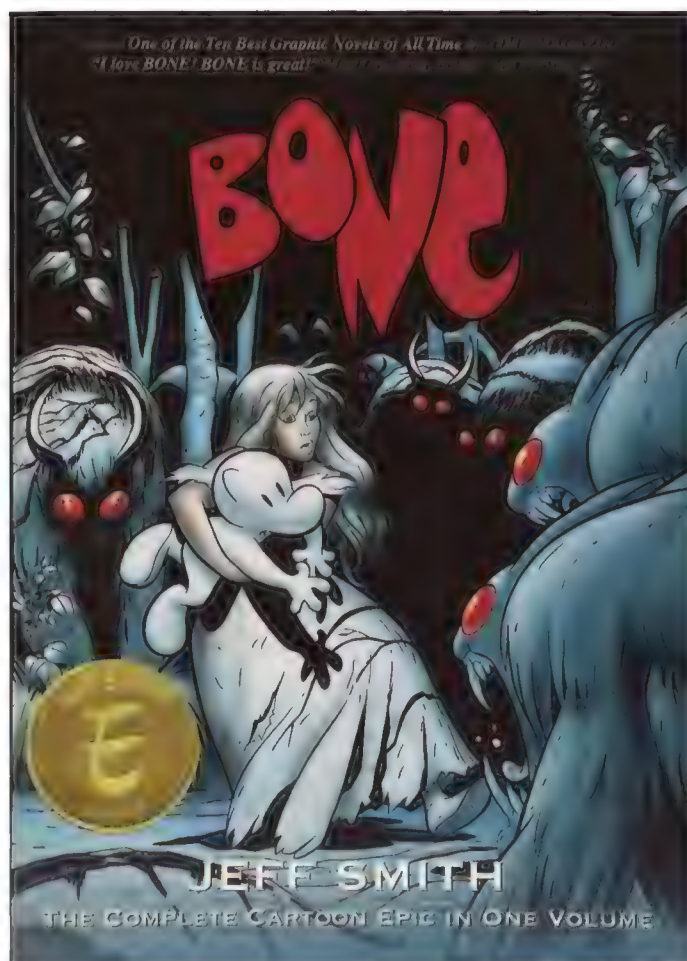
FICHE TECHNIQUE

Scénariste : Jeff Smith
 Illustrateur : Jeff Smith
 Coloriste : Steve Hamaker
 (pour la réédition colorisée de 2007)
 Année de la première édition
 du volume 1 en langue originale : 1991
 Éditeur original : Cartoon Books

par Lucius, le tenancier. Ce dont aucun ne se doute encore, c'est que leurs chemins se recroiseront, leurs destins étant liés par une prophétie millénaire, l'avenir de la vallée dans laquelle ils trouvèrent refuge reposant alors sur leurs épaules...

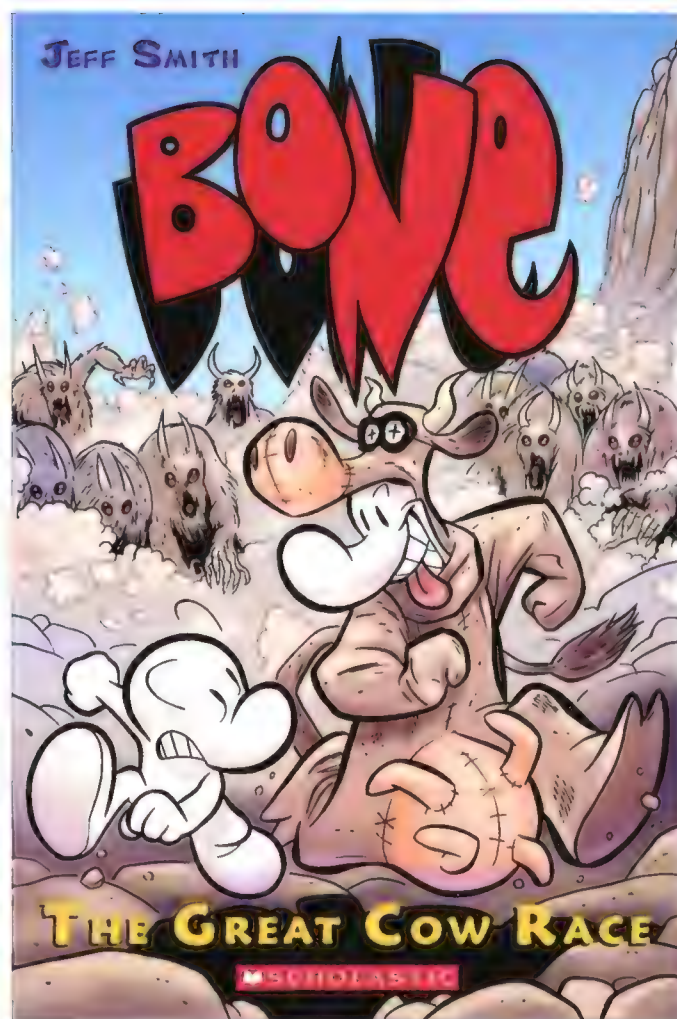
Empruntant autant aux contes qu'à la *fantasy*, le *comic strip* ou la fameuse théorie campbellienne du « héros aux 1 000 visages », Jeff Smith initia avec *Bone* une vision de l'aventure comme peu avaient réussi à la narrer jusqu'alors. Beau à s'en





damner, magnifiquement écrit, pourvu de dialogues d'une justesse à toute épreuve, et d'un sens du timing comique imparable, Bone reste encore aujourd'hui une œuvre miraculeuse dans le monde du *comic book*. S'adressant autant à un jeune lectorat, qui saura se laisser séduire par une patte graphique devant beaucoup aux BD éditées par Disney dans les années 1940 et 1950, notamment *Picsou* de Carl Barks (qui aura une influence majeure sur l'œuvre de Smith), qu'à un public plus mature qui percevra les multiples couches de lecture. C'est d'ailleurs en ce point que *Bone* s'est imposé comme un véritable bijou d'écriture. Démarrant son récit comme une histoire classique de *fantasy* aux effluves sucrés de conte, ce n'est que progressivement que Smith instillera foulitude de fils rouges narratifs et thématiques. Densifiant un récit où personnages principaux et secondaires se verront traités avec une même importance, chacun contribuera à faire vivre cet univers magique, lui donnant une tangibilité réelle, et une force dramatique véritable.

Traitant tout aussi bien de la grande question du bien et du mal ou des dangers d'un fanatisme aveugle érigé par la peur, *Bone* sera



parfois mal interprété au point de se voir bannir de certaines librairies ou écoles par certaines associations de parents considérant l'œuvre comme inadaptée pour les enfants, voire faisant l'apologie du racisme, entre autres. Absurdité, quand tu nous tiens... Au-delà de son sous-texte plus adulte, *Bone* offrira avant tout une aventure humaine, sincère, avec une vivacité qui n'a rien perdu de sa fraîcheur plus de 30 ans après sa création. Régnant en maître absolu sur son œuvre, Smith tenait alors les rôles d'éditeur, scénariste, artiste, encreur et lettreur. Une gageure qualitative entière se ressentant jusque dans un choix de cadrages constamment inventifs et judicieux, d'un graphisme tout simplement prodigieux où Smith tire parti d'une maîtrise du clair-obscur éblouissante, accouchant de fulgurances régulières dans la mise en scène et ambiance. Un régal absolu pour les yeux, de la première à la dernière page. Une œuvre devenue à raison un classique indétrônable et indémodable, présentant l'aventure dans sa forme la plus pure. L'aventure, la vraie !

Henri Delecroix

L'ARME X

Avant Wolverine, il y eut douleur et cauchemars...

Icône indétrônable de l'univers Marvel, Wolverine en reste cependant l'un des personnages les plus énigmatiques. Quoique les scénaristes de prestige se soient relayés durant plusieurs dizaines d'années, les éléments de réponse restèrent bien maigres. Jusqu'à l'arrivée de Barry Windsor-Smith au début des années 1990.

FICHE TECHNIQUE

Scénariste: Barry Windsor-Smith
 Illustrateur: Barry Windsor-Smith
 Coloriste: Barry Windsor-Smith
 Année de la première édition du volume 1 en langue originale: 1991
 Éditeur original: Marvel Comics

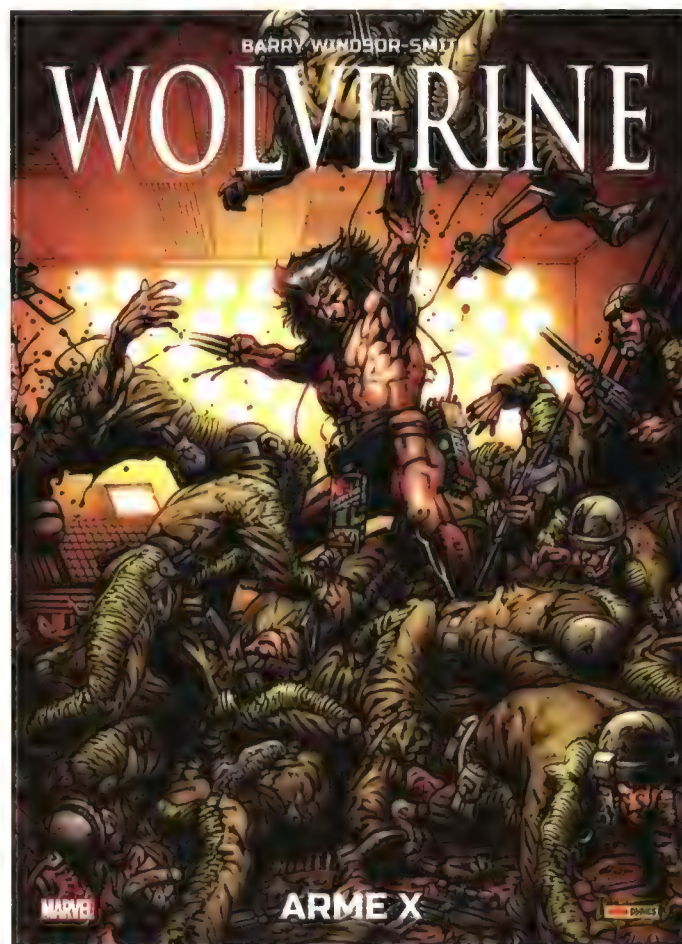
Membre phare des X-Men, Wolverine reste un mutant au passé trouble. Qui lui a implanté son squelette en adamantium, un métal indestructible? Qui lui a volé son passé et ses souvenirs? Comment est-il devenu cette machine à tuer dont la ténacité n'a d'égale que la barbarie? Bien avant de devenir un membre des mutants héroïques, Wolverine était un soldat. Jusqu'au jour où des scientifiques tentèrent d'utiliser sa nature sauvage et meurtrière et ses facultés hors norme pour créer l'arme absolue. Des expériences qui lui coûteront sa mémoire, mais aussi son humanité.

Après une première apparition dans *The Incredible Hulk* 180 en 1974, Wolverine (aka Serval dans nos contrées) gravira très progressivement les échelons dans les cases des *comics* et aux yeux du lectorat. Passant des Alpha Flight aux X-Men, un épais brouillard poursuivra toutefois le mutant caractériel et sauvage. En effet, pour celui qui s'imposera au point de devenir la mascotte indétrônable de Marvel – encore aujourd'hui –, le mystère entourant son passé restait encore au début des années 1990 des plus opaque.

Quoiqu'il fût l'un des scénaristes historiques des X-Men, Chris Claremont décida rapidement qu'il ne révélerait que par bribes éparses les origines du griffu. Un choix risqué mais dicté de même par l'envie de préserver un mystère qui donnerait alors l'occasion à l'imagination des lecteurs de faire le reste, et ainsi d'entretenir un réel intérêt pour le mutant. Mais l'envie d'en révéler davantage se faisait désormais de plus en plus ressentir. C'est alors à Barry Windsor-Smith que va échoir la tâche plus que difficile de lever – du moins en partie – ce voile.

Ayant déjà enchaîné plusieurs travaux remarquables, notamment dans les pages d'*Avengers*, *Daredevil*, *Fantastic Four*, *Iron Man* ou *Uncanny X-Men*, c'est surtout grâce au héros cimmérien créé par Robert E. Howard, Conan, que Windsor-Smith va inscrire ses lettres de noblesse. Réputé pour son trait détaillé, fin et gracieux, considéré comme un digne héritier du grand Jack Kirby, l'artiste gagna indéniablement en maîtrise et en puissance stylistique durant les années

où il illustrera les aventures du Barbare. Après une pause loin des pages des *comics* de plusieurs années, Windsor-Smith revient aux affaires en proposant de s'attaquer aux racines de l'un des emblèmes





de Marvel : Wolverine. Mais là où le dessinateur prendra au dépourvu le lectorat, c'est en ne s'attaquant non pas à la vie passée du mutant, mais principalement au moment charnière où sa vie basculera.

Ne désirant à aucun moment verser dans le spectaculaire facile, Barry Windsor-Smith prend une orientation bien plus viscérale, psychologique et traumatique. Récit cauchemardesque d'une déshumanisation, dans lequel celui qui deviendra Wolverine se voit réduit à l'état de rat de laboratoire, *L'Arme X* se pose comme un récit où l'onirisme côtoie une horreur incommensurable et étouffante. Ici, c'est bien les méandres troublés de l'esprit d'un être misanthrope et violent qui vont être mis aux nues.

Enchaînant les tableaux à la violence graphique estomaquante, les jeux de piste brouillant constamment les barrières entre fantasmes et réalité, cauchemars et souvenirs avérés, *L'Arme X* offre une vision éprouvante de la mascotte de Marvel. Continuellement drogué, affublé de câbles, de perfusions, de respirateurs, plongé dans des cuves, lardé de coups de scalpel, Wolverine, qui n'a pas encore hérité de ce surnom, n'est qu'un pantin désincarné. Mais les yeux vides et effacés laissent alors place à un regard torve lorsque la bête intérieure se réveille, libérant une violence animale infernale.

Servi par un Barry Windsor-Smith alors en état de grâce, le récit se vit donc comme une véritable expérience sensorielle. Chahutant parfois le lecteur jusqu'à la nausée, l'artiste oscille entre un découpage accru et des tableaux pleine page où la rage explose, soutenue par des jeux de couleurs baroques et intenses, le cobaye martyr ayant laissé place à une créature à la brutalité inouïe, inversant alors les rôles. Celui pour lequel nous avions de la compassion jusqu'ici effraie désormais, devenant une machine à tuer inarrêtable et indestructible.

Histoire complexe, cauchemardesque à l'extrême, voire nihiliste, dont la violence confère une vision quasi insoutenable aux origines du personnage, *L'Arme X* marqua un tournant traumatisant pour bon nombre de lecteurs lors de sa sortie. Déroutante autant que fascinante, l'histoire imaginée par Barry Windsor-Smith créera un précédent indélébile dans la mythologie du personnage, notamment grâce à une iconisation bestiale et viscérale dont l'intensité ne sera jamais égalée par la suite. Même si les questions se multiplieront encore davantage quant au passé du héros, il est indéniable que le récit offrira un nouvel éclairage sur la nature profondément dérangée de celui-ci. Un classique instantané, donc, pour lecteurs avertis cependant.

Henri Delecroix



LE GANT DE L'INFINI

L'épopée galactique des Avengers

Les films du Marvel Cinematic Universe ont fait entrer Thanos dans le panthéon des méchants hollywoodiens. C'est au scénariste Jim Starlin que nous devons sa création. L'auteur marquera Marvel de son empreinte par la qualité de ses récits cosmiques, qui donnent une autre dimension à l'univers.

FICHE TECHNIQUE

Scénariste : Jim Starlin
Illustrateurs : George Pérez et Ron Lim
Coloristes : Max Scheele et Ian Laughlin
Année de la première édition du volume 1 en langue originale : 1991
Éditeur original : Marvel



Comme beaucoup de crossovers de la Maison des Idées (surnom donné à Marvel), *Le Gant de l'Infini* tire ses origines de nombreux événements qui l'ont précédé. Ici, tout commence par une histoire d'amour. En effet, depuis toujours, Thanos est amoureux. Amoureux de la Mort elle-même. Cette dernière se rend compte que le nombre de vivants actuel dépasse désormais celui de tous les défunts depuis le commencement des temps, ce qui menace l'équilibre de l'univers. Cependant, elle sait qu'elle peut compter sur le Titan Fou pour la sauver et rétablir les choses telles qu'elles devraient être. La Mort relâche donc Thanos, alors décédé, pour lui permettre d'accomplir cette tâche. C'est à Jim Starlin lui-même que nous devons la création du Titan Fou. L'auteur imagine une branche des Éternels, êtres créés par les Célestes, ayant migré sur Titan, la lune de Saturne. Si la plupart d'entre eux ont une apparence qu'on pourrait qualifier de parfaite, l'un d'eux est atteint d'un étrange mal, le syndrome du Déviant. Sa peau, sa corpulence, tout est différent chez lui, il est alors rejeté par son peuple. Quelque chose qui n'arrangera pas la folie dont est déjà atteint Thanos.

Le Déviant a un plan : s'emparer des six Gemmes (qu'on appelle aussi « Joyaux » ou « Pierres ») de l'Infini, artefacts qui, réunis, font de leur possesseur l'équivalent d'un dieu, pour supprimer la moitié de la population de l'univers d'un simple claquement de doigts. Dans *La Quête de Thanos*, court récit introduisant *Le Gant de l'Infini* et aussi scénarisé par Jim Starlin, le petit ami de la Mort arrache donc une à une les Gemmes aux Doyens qui en sont les gardiens. Une fois arrivé à son but, Thanos a accès à un pouvoir quasi illimité. Même les êtres les plus puissants de l'univers ne peuvent rien contre lui. Galactus, le dévoreur de mondes, Odin, père de toutes choses, et même le Gardien restent pantois face à la puissance du Titan.

Averti par un Surfeur d'Argent mal en point après son combat contre Thanos, le Docteur Strange réunit les plus grands héros de la Galaxie, dont beaucoup viennent de la planète bleue. De Captain America à Drax le Destructeur, tous se lancent dans un assaut désespéré pour ravir les précieux artefacts à leur nouveau possesseur.

Pour les aider, ils peuvent compter sur l'aide d'Adam Warlock, être créé artificiellement et incarnant la perfection au sein de l'univers Marvel.

Jim Starlin est bien conscient d'une chose. Il n'a pas entre les mains de simples personnages à qui il peut faire vivre n'importe quelle aventure mais un véritable pan d'une toute nouvelle mythologie. En effet, au début des années 1990, les super-héros issus des *comics* ont acquis, au fil de leur existence, une certaine notoriété. Si tout le monde n'en lit pas, Spider-Man, Captain America ou Hulk font partie de l'imaginaire d'une part très importante de la population. Le cinéma commence même à s'intéresser à eux pour des adaptations filmées. Comme le péplum, le film de super-héros deviendra plus tard, dans les années 2000, un genre à part entière. Les Achille et Ulysse d'autrefois sont les Peter Parker et Steve Rogers d'aujourd'hui.

Ceci, le scénariste l'a bien compris. Avec *Le Gant de l'Infini*, Jim Starlin décide de tailler une histoire à la hauteur de la réunion de tous les plus grands héros de la Maison des Idées. Avant de travailler pour Marvel, l'auteur a fait un passage remarqué chez la Distinguée



Concurrence. Avec le personnage de Batman, il donne naissance à un arc devenu culte : *Un deuil dans la famille*, qui voit le Chevalier Noir assister, impuissant, à la mort de Jason Todd, le deuxième Robin. Jim Starlin n'a donc pas peur de poser des enjeux puissants et il était la personne qu'il fallait pour relancer Marvel avec un *crossover* d'une ampleur alors jamais atteinte.

Dès les premières pages, le ton est donné. Thanos contemple la galaxie, qui lui est alors acquise. Il le formulera lui-même, il a gagné sa place au sein du panthéon de l'univers. La crainte qui s'exprime sur le visage du Surfer d'Argent, du Docteur Strange puis de tous les autres héros confirmera alors l'amplitude du danger qui pèse sur le monde entier. Une fois réunis, ces nouveaux argonautes devront se lancer dans une quête qui les mènera certainement tout droit vers la mort. Comme les héros mythologiques, nos personnages n'ont pas le choix. Leur destin les pousse à accomplir cette tâche qui semble impossible et ils n'ont d'autre possibilité que le succès. Jim Starlin pousse la comparaison divine à son paroxysme avec le personnage d'Adam Warlock. Entre ses mains, le Mage deviendra une figure christique. Il incarne l'opposé total de Thanos, purement bien intentionné. Créé artificiellement, il est l'être parfait, celui sans qui le bien ne peut triompher.

Au dessin, George Pérez et Ron Lim font un travail extraordinaire. Représenter autant de personnages en n'en laissant aucun de côté était une tâche difficile et les deux illustrateurs y arrivent parfaitement. Chaque planche est une fresque à la hauteur des dieux qu'elle représente.

Dans les années qui suivent, *Le Gant de l'Infini* a droit à deux suites, *La Guerre de l'Infini* et *La Croisade de l'Infini*. Bien que n'atteignant pas le niveau de la première œuvre, ces prolongations permettront à Jim Starlin de continuer à façonner le pan cosmique de l'univers Marvel. Bien plus tard, cet arc sera la principale inspiration de l'apogée des films du Marvel Cinematic Univers : *Avengers: Infinity War* et *Endgame*.

Marceau Henault

SIN CITY

L'ultime polar selon Frank Miller

En 1986, avec *The Dark Knight Returns*, Frank Miller a déjà mis en œuvre une révolution dans la façon de faire des *comics*. Si son œuvre sur le Chevalier Noir montrait déjà des éléments de récit noir, c'est par *Sin City* que son accomplissement narratif et visuel viendra. Noir partout, espoir nulle part.

FICHE TECHNIQUE

Scénariste: Frank Miller
 Illustrateur: Frank Miller
 Coloriste: Noir et blanc
 Année de la première édition du volume 1 en langue originale: 1991
 Éditeur original: Dark Horse Comics

Il sera difficile de pouvoir vous résumer toute l'importance et la richesse d'une œuvre telle que *Sin City* en ces quelques lignes, mais tentons de le faire tout de même. Au début des années 1990, le scénariste et dessinateur Frank Miller n'a certainement déjà plus rien à prouver. Après ses passages sur *Daredevil* chez Marvel, son *Dark Knight Returns* puis *Batman Year One* chez DC Comics, le bonhomme a déjà marqué au fer rouge toute l'industrie de la bande dessinée américaine. Avec le succès qu'il a, il est néanmoins en conflit avec les éditeurs *mainstream* comme DC Comics, sur qui il a beaucoup à redire quant à la façon dont ils traitent les artistes. Comme bien d'autres artistes dans les années 1990 (dont certains qui iront fonder Image Comics), Frank Miller part donc en indépendant pour développer ses nouveaux travaux chez Dark Horse Comics. Une période faste qui verra de nombreux *comics* de qualité se succéder: *Hard Boiled* (avec Geoff Darrow), *Martha Washington* (avec Dave Gibbons), alors que Miller s'intéresse au milieu du cinéma. C'est avec *Sin City*, qui démarre en 1991 dans la revue *Dark Horse Presents*, que Frank Miller se retrouve aux commandes à la fois du scénario et du dessin d'une nouvelle bande dessinée.

Sin City (qui est le surnom de Basin City, la ville dans laquelle se déroule toute l'action) est une œuvre qui démarre avec une première mini-série, qui fait découvrir au public cette version hyper sombre d'une ville à la Los Angeles, où vivent les pires criminels, des laissés-pour-compte au grand cœur, des hommes politiques corrompus, ou encore des prostituées qui ont réussi à s'organiser dans un quartier qui leur appartient. Cet univers, fait de gueules cassées et de rebuts de toutes sortes, va peu à peu évoluer au fil de multiples intrigues dans lesquelles les nombreux personnages créés vont aller et venir, évoluer, parfois mourir. Le premier récit, *The Hard Goodbye*, nous place aux côtés de Marv, ex-militaire devenu tueur professionnel, qui se réveille un beau jour à côté du cadavre de Goldie, une prostituée, et se retrouve accusé du crime. Il va alors tout faire pour prouver son innocence et venger la pauvre femme en allant s'occuper de son tueur – ce, en utilisant des méthodes que la loi réproouve, évidemment.

Mais il faut dire que la loi reste à l'état de concept dans *Sin City*. Cette première histoire, sans trop en dire, trouve une conclusion très

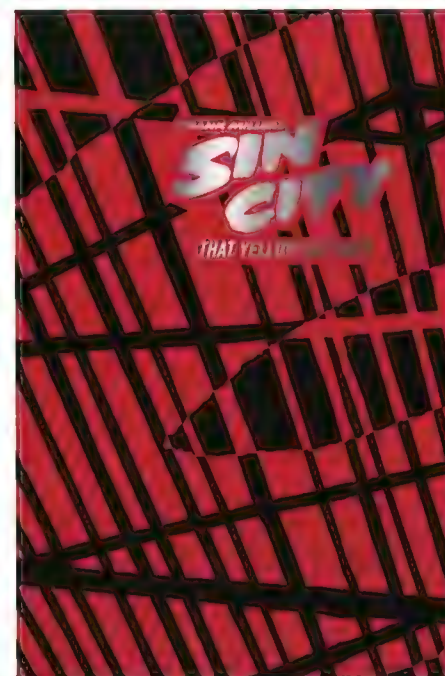


amère, qui montre que *Sin City* ne veut pas ménager son lecteur, et ne le fera jamais. Frank Miller, fortement inspiré par le cinéma noir, et les polars les plus abrupts, livre des histoires sans concessions, dans lesquelles la morale et le « bien » ne peuvent pas vrai-

ment triompher. C'est l'une des nombreuses réussites de l'œuvre : même les personnages les plus atroces peuvent avoir une lueur de bonté en eux, tandis que ceux qui apparaissent les plus vertueux cachent en réalité de sombres secrets.

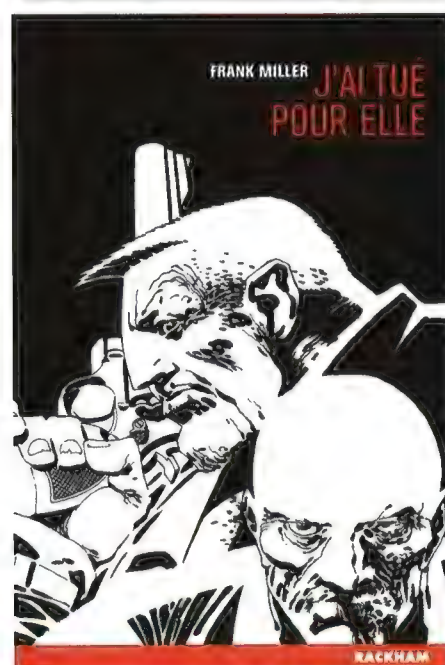
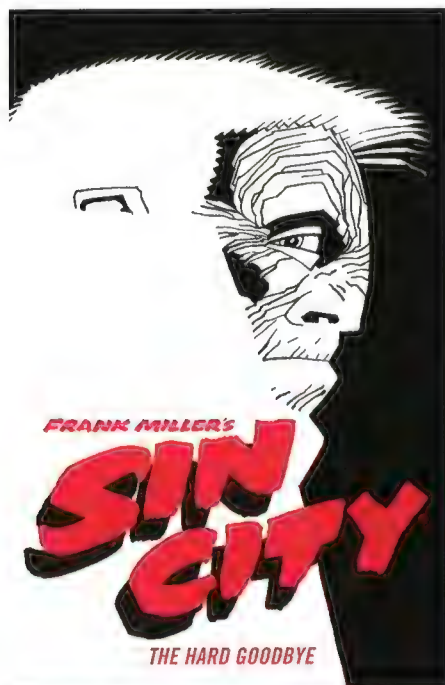
Si l'on retient autant *Sin City* dans l'histoire de la bande dessinée américaine, c'est aussi pour sa patte graphique incontournable. Frank Miller expérimente beaucoup en tant qu'artiste et va livrer ici une bande dessinée intégralement en noir et blanc (et quelques touches de couleur pour mettre en avant un élément ou un personnage). Il joue au maximum sur l'utilisation des espaces négatifs pour démarquer les personnages des décors, et le contraste maximal qui découle de l'utilisation de ces deux seules teintes va donner une ambiance unique à *Sin City*. On peut s'étendre avec beaucoup de descriptions techniques, mais il est plus simple d'aller juste observer les planches de Miller. Tout est calculé pour un maximum de lisibilité avec un minimum de détails, il s'agit certainement d'une démonstration de toute la puissance des aplats de noir dans le dessin. Une démonstration technique à la fois dans l'illustration mais aussi dans la narration séquentielle, puisque le découpage de *Sin City* est là aussi majestueux. La ville étouffe et écrase ses protagonistes, tout n'est que pluie et déprime, et seules quelques rares touches d'espoir viennent sortir le lecteur de l'ambiance maussade qui émane des planches. *Sin City* restera donc dans les mémoires tant pour son récit choral, qui se développe au fur et à mesure des arcs scénaristiques, que pour la leçon de dessin que la série constitue.

Apparaissant régulièrement dans les classements des meilleurs *comics* publiés (et quelque part, ce recueil en fait un peu partie), *Sin City* a récolté pas moins de sept Eisner Awards et deux Harvey Awards (avec bien plus de nominations au compteur), sur les presque dix ans de sa publication chez Dark Horse. Une première adaptation filmique, qui reprend le style en noir et blanc et touches de couleur, a vu le jour en 2005



par Robert Rodriguez. Une suite est sortie en 2014, et un projet de série télévisée est en cours de gestation chez Legendary Pictures, qui en a acheté les droits en 2019. *Sin City* est une œuvre complète qui se suffit à elle-même – et à découvrir d'urgence, mais une nouvelle adaptation permettra peut-être de remettre l'attention dessus.

Arnaud Tomasini



SPAWN

Destinée damnée

Comic book sombre et glauque d'un artiste alors en pleine renaissance créative après un passage pourtant fort remarqué chez Marvel, *Spawn* s'avérera avec le temps un pilier indispensable du *comic book* indépendant, et s'imposera surtout comme une œuvre-pivot dans l'histoire des *comics* en général.

FICHE TECHNIQUE

Scénaristes: Todd McFarlane/Alan Moore/
Neil Gaiman/Dave Sim/Frank Miller...

Illustrateurs: Todd McFarlane/
Tony Daniel/Greg Capullo...

Coloristes: Steve Oliff/Reuben Rude/
Olyoptics...

**Année de la première édition
du volume 1 en langue originale:** 1992

Éditeur original: Image comics



En 1992, le monde des *comics* est en plein boom. Un groupe de jeunes talents dissidents décidèrent de s'opposer au système de rémunération des artistes alors en place chez Marvel. En effet, jusqu'alors (et encore aujourd'hui), un artiste créant un personnage pour la maison mère s'en verra déposséder légalement, ne pouvant s'opposer à aucune utilisation, abusive ou non, de celui-ci. Les bénéfices allant bien évidemment directement dans la poche de la Maison des Idées. Une situation jugée parfaitement intolérable par les artistes Erik Larsen, Jim Valentino, Jim Lee, Marc Silvestri, Whilce Portacio, bientôt rejoints par l'un des scénaristes piliers du milieu, Chris Claremont, et surtout Todd McFarlane. Le groupe s'appretant à créer sa propre maison d'édition: Image Comics. Une entreprise qui allait profondément redistribuer les cartes.

McFarlane était devenu une véritable coqueluche de la profession grâce à son découpage frénétique, refusant la « structure en gaufrier » et son trait très détaillé si particulier sur les aventures du tisseur préféré des jeunes depuis 1988. Un passage particulièrement apprécié et remarqué du grand public du fait du dynamisme des aventures de l'Araignée, et notamment grâce aux apparitions de *guests* de prestige, dont Wolverine, le Fléau, Ghost Rider ou encore les Youngblood de l'inénarrable Rob Liefeld. Alors libéré de toute contrainte vis-à-vis de Marvel, McFarlane s'en alla voler de ses propres ailes au travers de la société qu'il a cofondée, en créant le personnage qui deviendra probablement le plus emblématique de la société: Spawn.

Entité surnaturelle dotée d'une puissance incommensurable, le Spawn émergea sur Terre un jour, sans aucun souvenir, si ce n'est des flashes lui revenant ponctuellement et violemment. Finissant par se remémorer bribe par bribe son passé, il découvrira surtout la teneur du pacte ignoble qu'il a passé avec le Malebolgia, être démoniaque désirant faire de lui le chef de ses armées afin d'affronter celles de Dieu. Spawn devra alors choisir entre devenir le héraut de l'apocalypse, ou se racheter de ses péchés sur Terre...



La saga se fera dès lors remarquer par la patte inimitable de son créateur, s'éloignant du réalisme pour des personnages qui oscilleront entre le cartoonnesque et l'horifique pur, mais surtout pour son univers et son ton sombre, mature et violent, très violent même. Notamment *Spawn* #5 dont l'histoire tourne autour d'un tueur d'enfants sadique, mutilant et dépeçant ses victimes, créant alors des tableaux à partir de leurs doigts sectionnés. Malsain jusqu'à la nausée, cet épisode fut une première dans le monde des *comics*. Une histoire dont la cruauté et la crudité s'imposèrent telle une véritable note d'intention pour le reste de la série, faisant alors grincer pas mal de dents. Au point que pour diverses raisons, quelques récits se verront purement et simplement censurés par la suite.

La saga pourrait se voir avec le recul comme un vrai marqueur d'une certaine exubérance (certains diront « mauvais goût ») de cette époque. Un sentiment motivé par l'esthétique parfois criarde et hypertrophiée générale ou des protagonistes et de leur accoutrement, ainsi qu'une surenchère dans le glauque et la violence crasse. *Spawn* marquera pourtant bel et bien au fer rouge les productions de l'époque. Tranchant radicalement avec l'aura des super-héros



alors en place, avec un héros aux méthodes extrêmes et à la violence crue, aux antipodes d'un grand nombre de poulains de chez Marvel et DC, *Spawn* s'avérera avant tout le rejet de toutes les frustrations de McFarlane. En rébellion face aux méthodes de ses anciens employeurs, ainsi qu'à leur bride artistique, malade de voir son époque rongée par différents maux sociétaux, l'artiste fait de l'univers de son personnage un véritable enfer urbain, poisseux, sordide, où la moindre frappe guette aux coins de rues puantes, à la recherche de sa future proie, et où les puissants sont vérolés par la cor-

ruption. Vomissant sur un système laissant les plus démunis dans l'ombre, face à leur inexorable misère, McFarlane fera de son anti-héros leur défenseur, leur prêtant alors un véritable courage et un sens de l'entraide touchant mais indispensable.

De plus, parfois moqué pour ses scénarios considérés comme vides, McFarlane se fendra alors des services de sommités telles qu'Alan Moore, Dave Sim (dont son *Cerebus* fera une apparition dans un épisode des plus virulent et engagé quant au statut d'artiste/créateur), Neil Gaiman (qui mènera vers une discorde entre les deux), et enfin Frank Miller. La collaboration avec les quatre artistes accouchera dès lors de points narratifs indispensables et fondateurs pour la suite des aventures de l'anti-héros faustien. Mais *Spawn*, en parallèle, est le récit d'un être torturé, en proie aux doutes constants, se morfondant sur une existence désormais loin de l'amour de sa vie, raison même de l'abandon de son âme à Malebolgia.

Puissant, fondateur, à l'orée de deux âges du monde des *comics*, *Spawn* est devenu l'œuvre d'une vie pour son auteur, et est désormais la plus longue série indépendante encore en cours de l'histoire des *comics*. Tout simplement indispensable.

Henri Delecroix



Spawn, la série animée.

ARCHER & ARMSTRONG

Arts martiaux, immortalité et courses-poursuites

Petit bijou de l'éditeur Valiant Comics, *Archer & Armstrong* a su se démarquer par ses aventures au ton complètement loufoque et décalé. Barry Windsor-Smith impose, comme à son habitude, sa patte graphique pour créer un univers à part et deux personnages inoubliables.

FICHE TECHNIQUE

Scénariste : Barry Windsor-Smith
 Illustrateur : Barry Windsor-Smith
 Coloriste : Barry Windsor-Smith
 Année de la première édition du volume 1 en langue originale : 1992
 Éditeur original : Valiant Comics

En 1987, le rédacteur en chef de Marvel, Jim Shooter, est licencié. Après quelques années sur divers projets, il s'associe à quelques acteurs du milieu de l'édition pour fonder Valiant Comics en 1990. Les débuts sont très difficiles, la maison d'édition se contente de racheter certaines séries pour les publier dans son magazine. Les ventes ne décollent pas, Shooter doit trouver une solution. Il demande alors à quelques auteurs reconnus du milieu (la plupart de ceux avec qui il avait collaboré au sein de Marvel) de venir créer leur propre série. Ainsi, Bob Layton (qui a longtemps travaillé sur *Iron Man*) et Steve Ditko (cocréateur de *Spider-Man*) débarquent dans la toute jeune maison d'édition. Jim Shooter a aussi l'idée de distribuer des numéros spéciaux, difficilement trouvables, pour faire parler des meilleures séries de l'éditeur. Quelques mois plus tard, les ventes décollent et Valiant se hisse à la troisième place du podium des éditeurs de *comics*, juste derrière Marvel et DC Comics. Lorsque Barry Windsor-Smith débarque chez Valiant en 1992, il a la lourde tâche de créer une toute nouvelle série, avec des personnages inédits, qui s'intégrera dans le grand univers partagé de l'éditeur. C'est ainsi qu'il va créer *Archer & Armstrong*.

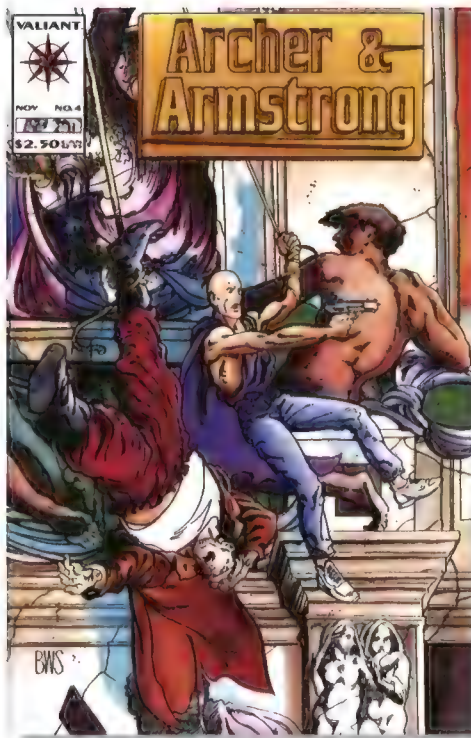
Lorsqu'il était enfant, Obadiah Archer était élevé par des parents fanatiques religieux. Coupables de la plupart des vices dont un être humain est capable, ces derniers font vivre un calvaire à leur enfant. Celui-ci va donc décider de quitter son foyer. Il trouve refuge dans un temple, en Inde, après une expérience de mort imminente. Ayant vécu entouré de moines, Archer deviendra un maître des arts martiaux et tentera de mener une vie sans les excès auxquels s'adonnent la plupart des autres êtres humains.

De retour dans son pays natal pour assouvir sa vengeance contre ses géniteurs, Archer est déçu d'apprendre que ces derniers passent alors un (très) long séjour en prison. Ses espoirs complètement anéantis, Archer doit chercher le nouveau but de sa vie. C'est alors qu'il fait la rencontre d'Armstrong, qui prétend être immortel. Ce dernier est tout l'opposé d'Archer : bon vivant, il ne recule devant aucun excès qui ne peut lui faire de mal. Très vite, les deux hommes vont être embarqués

Archer & ARMSTRONG



BARRY WINDSOR-SMITH



dans une course-poursuite contre une secte millénaire qui en a après Armstrong. Les deux compères ne vont alors plus se quitter.

Dès les premiers numéros, le lecteur est plongé dans l'univers étendu Valiant. En effet, ces épisodes s'intègrent dans le grand *crossover* entre la majorité des séries de l'éditeur: *Unity*. Les deux protagonistes sont embarqués dans l'espace pour une aventure épique aux côtés de tous les personnages phares de l'éditeur (Rai, Eternal Warrior...). Le lectorat qui découvre seulement l'univers Valiant sera directement plongé dans un monde profond et complexe constitué d'une multitude d'histoires se déroulant dans des lieux et époques très différents.

Après ces épisodes, la série commencera à développer réellement sa propre identité. Barry Windsor-Smith embarquera ses deux personnages dans des aventures plus décalées les unes que les autres. Au fil des épisodes, Archer et Armstrong voyageront en Angleterre, en France et passeront même par le Vatican, dans l'un des épisodes les plus burlesques de la série. Numéro après numéro, les deux compères vont développer une très forte amitié. Ceux qu'en apparence tout oppose apprendront à se connaître et ne pourront, finalement, plus se séparer. Les aventures, qui s'axent surtout sur le comique de situation et les dialogues dans la première partie de la série, prendront alors une tournure plus sensible.

La patte graphique de Barry Windsor-Smith, qui a fait les beaux jours de Tornado et de Wolverine chez les X-Men, n'a pas perdu de sa superbe. Le monde développé par le dessinateur regorge de détails. Le dessinateur accorde une importance toute particulière aux décors dans lesquels évoluent les personnages pour insuffler de la vie dans son *comics*. Il n'en oublie pas pour autant de soigner ses personnages,

qu'il s'amuse à mettre dans des situations parfois ingrates, souvent loufoques.

En 1993, une crise frappe de plein fouet le marché du *comics*. Les ventes subissent de très fortes chutes. Valiant en paye le prix fort et est racheté par un studio de jeux vidéo peu de temps après. Toutes les séries sont alors stoppées. Malgré quelques tentatives de relance, aucun personnage de Valiant ne reviendra sur le devant de la scène dans les années qui suivent. Cependant, en 2007, la maison d'édition revoit le jour. L'univers Valiant est totalement remis à plat pour faire un *reboot* total de la licence. Beaucoup de séries ont un nouveau lancement en repartant de zéro. *Archer & Armstrong* est relancé en 2012. Quelques modifications sont apportées pour moderniser le *comics* mais l'humour et l'esprit développés par la première série sont encore bien présents.

Marceau Henault



LA JEUNESSE DE PICSOU

Le chef-d'œuvre intemporel de Don Rosa

Qui ne connaît pas Balthazar Picsou ? Le canard le plus riche du monde a eu droit à bien des aventures en bande dessinée, et un certain Don Rosa a un jour l'idée de reprendre les événements vus ou mentionnés dans de précédents *comics* pour livrer les origines de cette grande figure Disney. Un chef-d'œuvre en a résulté.

FICHE TECHNIQUE

Scénariste : Don Rosa
 Illustrateur : Don Rosa
 Coloriste : Don Rosa
 Année de la première édition
 du volume 1 en langue originale : 1992
 Éditeur original : Egmont (Danemark)

Il est vrai que lorsque l'on parle de *comics*, on pense tout d'abord aux super-héros, souvent ensuite à quelques pontes de la bande dessinée indépendante, mais rarement aux bandes dessinées de personnages Disney, qu'on a pu retrouver en France (et qu'on retrouve encore) dans les magazines de type *Picsou Magazine* ou *Mickey Parade*. Il s'agit pourtant bien à la base de *comics*, publiés sous licence aux États-Unis, en premier lieu chez Dell Comics. Concernant le personnage de Balthazar Picsou, un canard aussi riche qu'avare, et certainement parmi les meilleurs personnages de chez Disney, quelques noms ont particulièrement compté en matière de *comics*. Celui de Carl Barks, en premier lieu, qui a su développer tout un tas d'histoires aussi fantasques qu'aventureuses. Mais celui qui nous intéresse pour cette sélection est celui de Don Rosa. Ce qui n'est pas sans lien avec Barks, puisque l'œuvre majeure de Don Rosa sur Picsou est justement inspirée des travaux de Barks.

Dessinateur américain, Don Rosa a en effet pour idole Carl Barks et les *comics* que ce dernier a produits. Dans les années 1990, il travaille

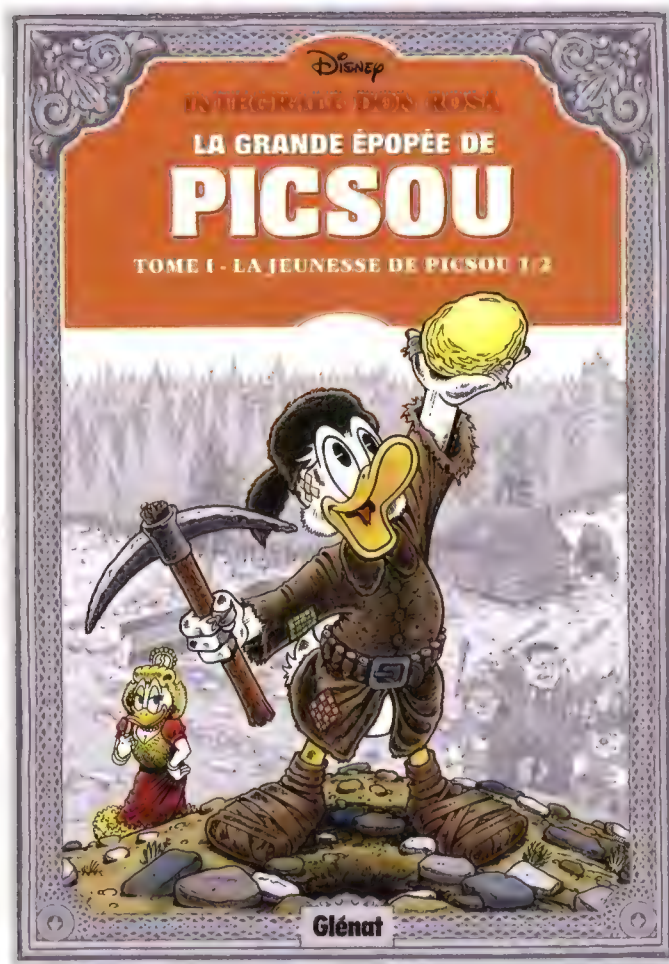
pour l'éditeur danois Egmont, qui a republié ses travaux de *comics* Disney, et en désire plus pour ses propres publications. Don Rosa a alors l'envie de reprendre absolument tout ce qu'a pu écrire Carl Barks et de compiler l'ensemble dans une histoire qui puisse proposer une ligne temporelle de la jeune carrière de Balthazar Picsou. Dans le présent, il s'agit en effet d'un vieux canard acariâtre, reclus dans sa bâtisse en forme de coffre-fort géant. Mais Picsou a bien eu une jeunesse et de très nombreuses aventures, du jour où il a gagné son fameux sou fétiche, un porte-bonheur qu'il n'a jamais quitté, jusqu'à l'acquisition de toute sa fortune. Don Rosa va donc reprendre toutes les références au passé de Barks, parfois se baser sur des histoires déjà publiées, et livrer une longue *origin story* répartie au départ sur 12 chapitres. Plus que la jeunesse de Picsou, le récit propose également de retrouver les origines de certains des personnages les plus emblématiques de cet univers, comme son rival de toujours Archibald Gripsou, ou la sorcière Miss Tick.

La jeunesse de Picsou se déroule des années 1877 à 1947, démarre en Écosse, alors qu'un tout jeune Balthazar Picsou va gagner son premier sou en cirant des chaussures, puis partir aux États-Unis pour faire fortune. Les 12 numéros qui composent cette maxi-série, récompensée d'un Eisner Award, nous emmènent à l'époque de la ruée vers l'or, mais aussi dans des pays plus exotiques comme l'Afrique du Sud ou l'Australie. Le récit montre comment Picsou, à force de persévérance et de courage, va réussir à faire fortune, mais aussi comment son appétence pour l'argent va peu à peu le corrompre et lui faire perdre pied avec le reste de sa famille. Malgré un caractère des plus antipathique, qui lui fait perdre les rares personnes qui lui sont proches, Picsou garde au fond de lui le bon fond de l'enfant aventurier qu'il était. Difficile de ne pas se prendre d'empathie pour un personnage aussi profond et attachant – et ceci, on le doit au talent de conteur de Don Rosa.

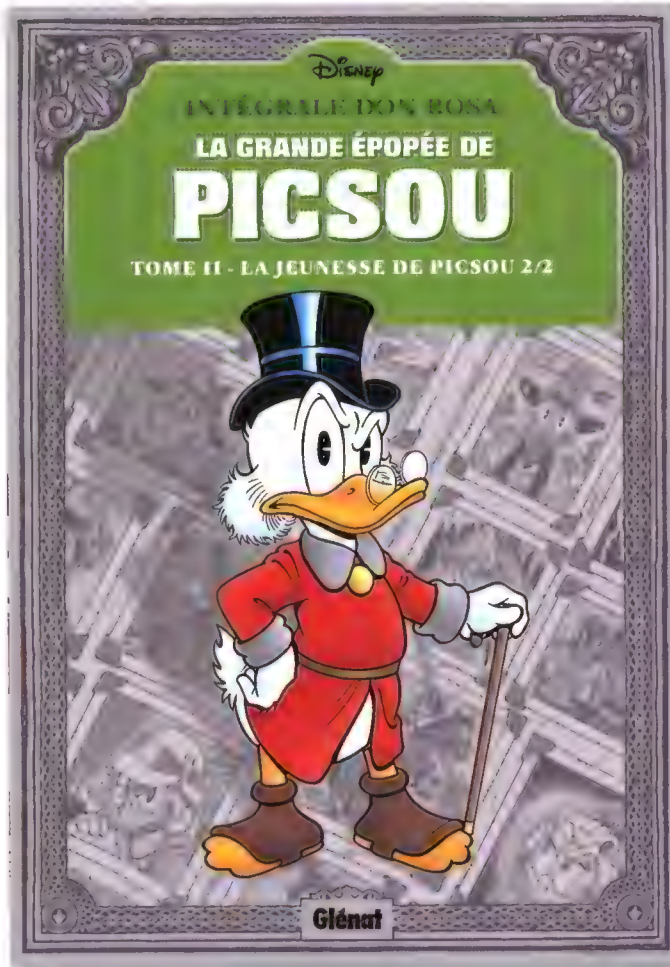
Plus encore, c'est que l'auteur est un dessinateur hors pair, au trait précis et détaillé, qui reprend l'héritage du dessin de Carl Barks pour le magnifier. Don Rosa met autant de soin à dessiner ses personnages



La Bande à Picsou, le film.



que ses décors, et il ressort de cette générosité des planches fabuleuses, qui ont ravi les enfants et les lecteurs ou lectrices adultes à parts égales. Surtout, l'artiste s'amuse à placer beaucoup de détails, offrant même parfois des mini-saynètes au fil des cases (par exemple, avec deux personnages qui évoluent en arrière-plan tandis que l'intrigue principale se déroule au premier plan). Il y a donc souvent des mini-histoires dans l'histoire, et lire du Don Rosa prend une dimension ludique que l'on ne retrouve pas souvent en bande dessinée.



Publié d'abord dans *Picsou Magazine* en France puis réédité en librairie chez Glénat, *La Jeunesse de Picsou* est une œuvre qui s'est vue ensuite enrichie de plusieurs numéros après les 12 initiaux, puisque Don Rosa avait pensé à être assez souple pour que de nouveaux morceaux d'histoire puissent s'intégrer de façon organique à cette longue histoire d'origines. Si de façon générale, toute l'œuvre de Don Rosa sur Picsou est recommandable, s'il ne fallait en conserver qu'un morceau, c'est *La Jeunesse de Picsou* qu'on retiendrait. À découvrir et faire découvrir autour de soi.

Arnaud Tomasini

GHOST WORLD

La fin de l'adolescence au microscope

Mettant à profit un ton et un humour caractéristiques, Daniel Clowes offrait au public en 1997, avec *Ghost World*, une œuvre qui marquera autant pour le nouveau regard qu'elle imposera sur les *comics* au lectorat que pour sa vision d'une génération X, matérialisée en les traits de deux ados cyniques mais attachantes, Enid et Rebecca.

FICHE TECHNIQUE

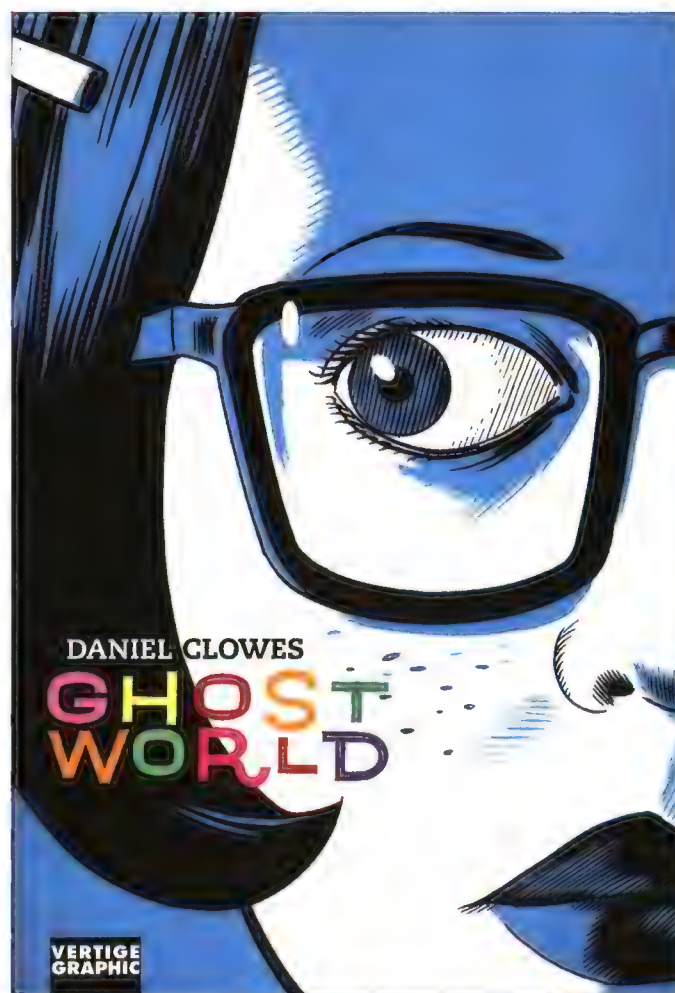
Scénariste: Daniel Clowes
 Illustrateur: Daniel Clowes
 Coloriste: Daniel Clowes
 Année de la première édition
 du volume 1 en langue originale: 1993
 Éditeur original: Fantagraphics Books

S'il est une évidence dont peu ont conscience, c'est que l'intérieur des pages des *comics* indépendants s'est souvent avéré un terrain propice à la représentation des questionnements, et autres angoisses existentielles, d'une génération, à un moment précis. Un instantané d'une période donnée que les artistes indépendants, mieux que quiconque, savent retranscrire avec une certaine exactitude. Ne se laissant jamais noyer par une tendance à vouloir émouvoir jusqu'aux larmoiements faciles, ceux-ci au contraire apposent une émotion authentique, ou alors un ton pince-sans-rire, transformant leur œuvre en un véritable laboratoire d'analyses de la condition humaine, voire un témoignage sans phare de leur propre passé. Et au petit jeu parfois cruel de l'observation ironique, quoique sans jugements cependant, Daniel Clowes est passé maître en la matière, émergeant aux yeux du public en 1997 grâce à son œuvre phare: *Ghost World*.

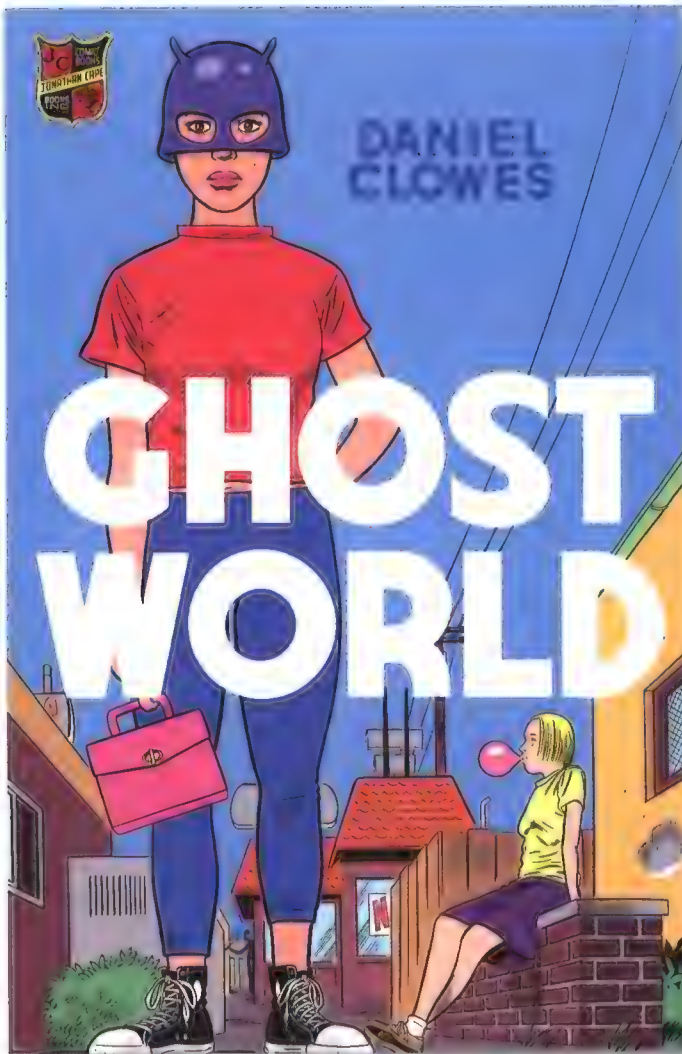
Enid et Rebecca, deux adolescentes fraîchement diplômées, abordent placidement leur été. Entre cynisme, mots bien sentis et autres références à une *pop culture* qu'elles se disent haïr, leur quotidien se résume à vociférer sur les gens qu'elles croisent, leur imaginant toutes sortes de vices et autres secrets cachés. Mais plus la période estivale avance, plus la vie leur semble morne. Une sorte de stagnation qui les poussera finalement à affronter cette question cruciale: que faire de leur vie maintenant qu'elles ont quitté le lycée?

En 1993, alors qu'il sort de la production de sa série en dix volumes *Comme un gant de velours coulé dans la fonte*, Daniel Clowes se met en tête la création d'une saga désormais aux enjeux bien plus limpides, resserrée sur deux personnages uniquement. deux adolescentes évoluant dans un lieu unique, ici une banlieue quelconque du sud de la Californie. Nées d'une idée floue, Becky et Enid, les héroïnes, deviendront dans l'esprit de l'artiste quasiment réelles, au point que Clowes imaginera les connaître réellement, de leur réaction et personnalité à leur caractère et cynisme affiché.

Mais ce que Clowes entreprend, au travers de sa série, c'est être le témoin d'une période clé de sa vie (et des États-Unis), dont la vision



articulée autour d'un patchwork de souvenirs et impressions authentiques se dresse tel un portrait de la fameuse génération X. Daniel Clowes se place ici en tant qu'observateur de ces deux adolescentes,



offrant au lecteur la place de spectateur (voyeur?) invisible, cependant sans juger du comportement et du cynisme parfois cruel de ses héroïnes. En ce sens, Rebecca et Enid (sorte de cousine éloignée de Daria) cristallisent autant les états d'âme et caractères de personnes croisées par Clowes (ou de l'artiste lui-même) que des questions fondamentales d'une génération alors en plein spleen existentiel. Reflets d'êtres en plein carrefour de leur vie, presque apathiques, rejetant une *pop culture* dans laquelle ils se complaisent en simultané. Enid et Becky, sous leur atour antisocial, sont des personnages complexes, tiraillés entre un désir ardent de s'enfuir d'une vie terne, formatée et sans aspérité – bien que réconfortante – ou alors de s'y vautrer, au risque de vivre une routine au chemin déjà inlassablement tracé.

Cependant, là où Clowes réussit admirablement, c'est en contant un double portrait représentant deux voies, deux choix de vie, mais deux tiraillements aussi, dont l'issue scellera les vies respectives de leurs héroïnes, ainsi que l'issue d'une amitié aussi bien fusionnelle

que dysfonctionnelle. Car c'est aussi d'amitié que traite *Ghost World*. De celles qui épanouissent autant qu'elles enchaînent à un passé ou une situation dont on veut s'extirper. Mais ici, encore une fois, Clowes ne porte aucun jugement, laissant le soin au lectorat de se faire son propre avis, confronté alors à son propre vécu, ses propres errances réflexives concernant cette période charnière au crépuscule de l'adolescence.

Touchant, mélancolique, doté d'un humour mordant, *Ghost World* marque par un récit plus fin qu'il n'y paraît, dont le spleen se voit baigné par une approche graphique aux teintes bleutées et un trait réaliste. Suivant notamment une approche que n'aurait pas reniée Edward Hopper, cette sensation de flottement et de solitude éprouvée durant la lecture provient de même d'une construction où les regards des personnages aux visages sans émotion ne se croisent presque jamais, instaurant une sorte de distance, un détachement, et nourrissant d'une certaine étrangeté l'ambiance générale.

Si en son temps *Ghost World* fut une œuvre au succès somme toute modeste, mais reconnue, son rôle fut crucial dans l'histoire du *comic book*, œuvrant inconsciemment à particulièrement changer le regard du public envers les *comics*. En effet, le bébé de Clowes fut l'un des premiers à se vendre, non plus uniquement sur les étales des boutiques spécialisées, mais également dans les librairies « *mainstream* ». Les *comics* trouvant ainsi une forme de respectabilité aux yeux de leurs plus grands détracteurs, ouvrant alors une voie salvatrice à pléthore d'artistes.

Henri Delecroix



LA MORT DE SUPERMAN

Kal-El vs Doomsday, l'ultime combat des dieux

La mort d'un super-héros est toujours une affaire de contexte éditorial, d'idées artistiques et de bouleversements narratifs. Et de gros sous, également. Retour sur une époque de doute, de destruction et d'émotion, qui vit faillir le plus grand des héros.

En 1993, les *comics* ne se vendent plus forcément aussi bien qu'il y a peu, et il faut aux éditeurs majeurs trouver rapidement de quoi relancer l'intérêt des lecteurs. En ce qui concerne l'Homme d'Acier de DC Comics, la solution est rapidement trouvée : Clark Kent et Lois Lane vont – enfin – se marier ; un événement qui ne peut se faire qu'en grande pompe. C'est également à cette époque que cartonne sur les petits écrans la série *Lois et Clark : Les nouvelles aventures de Superman*, série durant laquelle il est prévu que les deux protagonistes se marient. Afin de coordonner

les événements, il est donc décidé que les mariages, en *comics* et à la télé, se déroulent à la même période. Retour à la case départ, donc, pour trouver une idée suffisamment forte pour redonner envie aux lecteurs de se ruer dans les librairies et magasins spécialisés. En ce début des années 1990, les équipes créatives doivent donc se remettre au boulot pour imaginer l'inimaginable : aux côtés de Dan Jurgens, artiste complet aux commandes des séries *Justice League of America* et *Superman*, on retrouve les scénaristes Roger Stern (sur *Action Comics*), Jerry Ordway (*The Adventures of Superman*) et Louise Simonson (*Superman: The Man of Steel*). Rapidement, le *brainstorming* tourne court. À partir d'une blague de Jerry Ordway, la solution est trouvée : il faut tuer Superman !

Enchaîné dans une prison métallique souterraine depuis une époque immémoriale, le monstre baptisé Doomsday (« le jour du jugement dernier ») parvient à s'échapper et à causer mort et destruction lors de son périple à travers les États-Unis. Après avoir affronté et défait la Justice League of America, la créature finit par se heurter à Superman : un combat sans merci s'engage entre les deux belligérants. Dès les premiers épisodes de ce gigantesque et dévastateur *crossover*, le ton est donné : après tout, l'événement se nomme bel et bien « La Mort de Superman ». Créateur de cet adversaire inarrêtable, Dan Jurgens laisse le temps à ses collègues d'introduire la menace,

FICHE TECHNIQUE

Scénariste : Dan Jurgens
 Illustrateurs : Dan Jurgens, Brett Breeding
 Coloriste : Glenn Whitmore
 Année de la première édition
 du volume 1 en langue originale : 1993
 Éditeur original : DC Comics



d'insister sur la destruction et le chaos causés par cette échappée sauvage. Puis, afin de finir de nous préparer à l'inévitable, Jurgens orchestre la rencontre dévastatrice entre la JLA de l'époque et le monstre (c'est d'ailleurs Booster Gold, membre de l'équipe – et autre création du scénariste – qui baptisera la créature). Une Ligue de Justice un peu étrange, composée de héros « mineurs » et héritière de la truculente série *Justice League International* de Keith Giffen et J.M. DeMatteis ; c'est pourtant avec vaillance et détermination qu'ils combattront – et



échoueront – Doomsday, avant que le plus grand des super-héros ne prenne la relève.

Concentré sur quatre épisodes de plus en plus terrifiants, chaotiques et destructeurs, le combat opposant Superman à Doomsday n'est pas d'un seul tenant : après leur première confrontation, et alors que le vilain continue de se diriger inexorablement vers Metropolis, le héros se rend compte qu'à cause de sa puissance démentielle, au

moins égale à la sienne, l'issue du combat ne peut laisser aucun doute : il faut arrêter Doomsday, coûte que coûte. C'est au cours du cultissime numéro 75 de la série principale *Superman* que Dan Jurgens, accompagné pour l'occasion de l'encreur Brett Breeding, va faire preuve d'une audace narrative hautement payante. Entièrement constitué de pleines pages incroyables, pleines de bruit et de fureur, illustrant toute la violence et la

démensure d'un tel combat, l'épisode – tout simplement intitulé *Doomsday!* – se termine sur une image déchirante qui marquera les lecteurs. Et offrira à DC Comics, bien sûr, un colossal succès.

Découpée en trois chapitres distincts (« Doomsday! », que l'on vient d'évoquer, « Funeral for a Friend », sur les conséquences de la mort de Superman sur l'univers DC et ses héros, et « Reign of the Supermen! », qui culminera avec le retour de Kal-El), la saga de la Mort de Superman fut un authentique événement éditorial, sans doute le plus important pour l'éditeur depuis la refonte globale que fut *Crisis on Infinite Earths*. Au même moment, l'ami Batman connaîtra presque le même sort, avec la gigantesque saga *Knightfall* et son ténébreux héros brisé – tant physiquement que psychologiquement – par le colosse Bane. Dans les séries mettant en scène Superman, les répercussions furent nombreuses : outre le super-vilain, l'héritage de l'Homme d'Acier fut réfléchi, avec les actions de Steel, Superboy, du Cyborg Superman ou de l'Eradicator. Et l'intrigue eut droit à de nombreuses adaptations : on peut noter les films d'animation *Superman : Le crépuscule d'un dieu* (en 2007) et le diptyque *La Mort de Superman/Le Règne des Supermen* (2018/2019) ; le climax controversé du blockbuster *Batman v Superman : L'aube de la justice* de Zack Snyder doit lui aussi beaucoup au récit de Jurgens et ses collègues. Mais on peut affirmer, sans trop se tromper, qu'aucune de ces itérations n'a la puissance des images concoctées par le scénariste-dessinateur dans ce qui reste l'un des épisodes les plus traumatisants de l'histoire du médium.

Fred Wulfsch

L'ART INVISIBLE

Le comic book d'appréciation des comic books

Réalisé sous la forme d'un *comic book*, *Understanding Comics: The Invisible Art* est un ouvrage pédagogique incontournable qui explique au lecteur les bases de la narration séquentielle pour lui permettre de jeter un regard nouveau sur cette nouvelle forme d'art contemporain.

FICHE TECHNIQUE

Scénariste: Scott McCloud
Illustrateur: Scott McCloud
Coloriste: N & B
Année de la première édition
du volume 1 en langue originale: 1993
Éditeur original: Tundra



Scott McCloud.

Scott McCloud est un jeune auteur de *comics* de cette génération qui a choisi de le devenir et d'étudier cette nouvelle forme de narration à l'université. Diplômé de l'université de Syracuse, il intègre les rangs de l'industrie chez DC Comics tout en développant une production personnelle chez les premiers éditeurs indépendants.

En 1992, il publie quelques extraits de ce qui deviendra *Understanding Comics: The Invisible Art* (*L'Art invisible*) dans un magazine d'appréciation qui sera récompensé par un

prix. Le livre (dont le titre est un hommage à un livre américain fondateur de l'analyse de la représentation graphique, *Understanding Media* de Marshall McLuhan's) est lui-même annoncé la même année dans un événement public avant de paraître l'année suivante.

L'Art invisible est entièrement réalisé par Scott McCloud qui se représente lui-même en tant que narrateur dans les pages de son livre (avec comme petite touche d'humour d'arborer un T-shirt représentant le symbole de son personnage le plus connu: *Zot!*). Il va, tout au long des plus de 200 pages de cet épais livre en noir et blanc, expliquer le développement de l'art séquentiel qu'il qualifie donc d'« invisible ».

Non pas que les dessins ne soient pas visibles, mais le génie artistique qui permet à une suite de dessins de devenir un objet de narration aux possibilités infinies n'est pas visible sur la page, comme nous y reviendrons.

Scott McCloud retrace l'ensemble des arts graphiques mais s'arrête plus particulièrement sur les prémices de l'art séquentiel que sont les hiéroglyphes (dont l'étude récente a permis de démontrer qu'il s'agit bien d'une représentation graphique séquentielle) et également la tapisserie de Bayeux.

Il va ensuite retracer les prémices de la bande dessinée avec les œuvres de grands précurseurs comme le caricaturiste helvétique Rodolphe Töpffer et son usage des bordures de cases puis les premiers

grands théoriciens américains du médium. Il reviendra bien entendu sur l'avènement du phylactère mais surtout apporte un discours théorique sur l'art de créer et donc de lire des *comics*.

Il posera ainsi l'usage des gouttières (l'espace habituellement blanc qui sépare deux cases de bande dessinée) dans la narration séquentielle.

Toujours basé sur des exemples extrêmement clairs, Scott McCloud va de plus parsemer tout son exposé de remarques drolatiques démontrant ses théories qui viennent à la suite de celles d'immenses auteurs comme René Magritte et son tableau



SCOTT McCloud
présente

L'ART INVISIBLE



La Trahison des images. Car aussi étonnant que cela paraisse pour des intervenants d'une véritable industrie, nombre d'artistes de *comics* ont une connaissance très approfondie des arts classiques, et notamment européens.

McCloud va d'ailleurs, dans *L'Art invisible*, revenir sur les aspects visuels des différents styles, de réaliste à caricatural, en sachant que lui-même utilise un style qui se rapproche plus de la ligne claire européenne que du style plus énergique des *comic books*.

Il démontre également tout au long du livre sa parfaite maîtrise de son sujet, à la fois dans l'exposé textuel, mais également dans la représentation de cet exposé au travers de son dessin, dont certaines pages sont des merveilles de minutie au service de son sujet.

Œuvre majeure de l'appréciation du médium des *comics*, *Understanding Comics: The Invisible Art* sera suivi de deux autres opus. *Reinventing Comics: How Imagination and Technology Are Revolutionizing an Art Form* en 2000 sur le devenir du *comic book* puis *Making Comics: Storytelling Secrets of Comics, Manga, and Graphic Novels* quelques années plus tard.

Le paradoxe est que bien que Scott McCloud soit maintenant considéré comme l'un des plus grands théoriciens du *comic book* (avec Will Eisner, son aîné de 43 ans, mais dont le travail sur la compréhension des mécanismes du médium est considéré comme aussi important), sa propre production de *comics* est passée un peu au second plan de sa production théorique, qui lui a valu le surnom d'Aristote des *comics*.

L'Art invisible reçoit un accueil critique exceptionnel des plus grands noms du *comic book* comme Art Spiegelman, Will Eisner, Alan Moore, Neil Gaiman, etc. (des noms que vous retrouverez tous dans les pages de ce livre, par ailleurs).

Il obtiendra de très nombreuses distinctions dont le prix Bloody Mary du Festival international de la bande dessinée d'Angoulême en 2000 pour sa traduction française (en plus d'avoir été nommé pour le prix du meilleur album la même année).

Ouvrage incontournable de tout fan souhaitant mieux comprendre son hobby, il vous surprendra plusieurs fois à vous faire rire à voix haute et à vous dire : « Bon sang, mais c'est évident ! »

Jean-Michel Ferragatti

STRANGERS IN PARADISE

Un titre étranger et atypique

Amitié (presque) indestructible, triangle amoureux, intrigue policière, *Strangers in Paradise* est un cocktail détonnant composé d'autant de genres littéraires que la série compte de chapitres. Terry Moore s'amuse à faire évoluer ses personnages, toujours dans des directions inattendues.

FICHE TECHNIQUE

Scénariste : Terry Moore
 Illustrateur : Terry Moore
 Coloriste : Terry Moore
 Année de la première édition
 du volume 1 en langue originale : 1993
 Éditeur original : Abstract Studio

En 1993 débarque dans les kiosques et librairies un étrange *comics*. Ici, pas question de super-pouvoirs ni de militaires revenus des enfers avec des pouvoirs démoniaques. Trois personnages, et leur vie, en apparence plutôt banale. Voilà la promesse de *Strangers in Paradise*. Bien loin, donc, de ce à quoi les lecteurs de *comics* étaient alors habitués. L'auteur, Terry Moore, était encore un parfait inconnu. Pourtant, à peine trois ans plus tard, il remportera un Eisner Award, la plus prestigieuse des récompenses américaines attribuées à la bande dessinée, pour sa série.

Strangers in Paradise est avant tout l'histoire de l'amitié entre Katchoo et Francine et de comment l'arrivée de David va bouleverser

l'équilibre de leur relation. Katchoo, de son vrai nom Katina Choovanski, est une jeune femme de 26 ans. Peintre qui attend désespérément que le succès et la reconnaissance viennent, elle possède une personnalité très marquée. En effet, celle-ci n'hésite pas à hurler contre tout et n'importe quoi, surtout si c'est pour protéger Francine, sa meilleure amie et colocataire, de qui elle est aussi amoureuse. Cette dernière est, en apparence, tout l'opposé de Katchoo, peu sûre d'elle, bienveillante et douce, elle enchaîne les histoires avec les hommes qui s'avèrent, plus tard, toxiques. David, un jeune homme passionné par l'art qui tombe immédiatement amoureux de Katchoo au musée, va venir compléter le trio.

L'histoire débute par Katchoo, qui met au point un plan pour mettre à mal Freddie, l'ex-petit ami de Francine, qui l'a trompée. Ce dernier va alors comprendre jusqu'où Katchoo est prête à pousser sa vengeance.

La série a une publication pour le moins inhabituelle. Elle est lancée pour la première fois chez l'éditeur Antartic Press pour trois numéros seulement. Cette première partie est très orientée sur l'humour et se concentre sur la présentation des différents protagonistes. Quelques personnages secondaires qui resteront tout le long de la série, tels que Freddie, l'ex petit-ami de Francine, sont aussi déjà présents. Terry Moore a commencé sa carrière en écrivant et en dessinant des *strips* – courtes bandes dessinées souvent humoristiques publiées dans la presse – avant de se rendre compte qu'il voulait, en réalité, développer une histoire sur le long terme. Cependant, dès le premier numéro de *Strangers in Paradise*, il est possible de sentir l'influence des *strips* sur le travail de Terry Moore. Dans ces trois premiers numéros, chaque blague est amenée et résolue très rapidement, ce qui donne un résultat très percutant. Les personnages, qu'on pense au départ très caricaturaux, semblent aussi tout droit sortis d'une mauvaise blague. Il s'agit, pour l'auteur, de détruire chaque cliché que le lecteur a en tête, comme le prouvera la suite de la série.

Suite à ces trois numéros, la série est relancée, cette fois-ci chez Abstract Studio.





L'histoire continue cependant sur sa lancée, malgré le changement d'éditeur. Cet arc, composé de 13 chapitres, va être le réel lancement de l'intrigue principale. Des éléments du passé de Katchoo vont resurgir. Des nouveaux personnages apparaissent comme Mme Parker ou Emma. Terry Moore va intégrer dans l'intrigue des éléments bien plus sombres, plus matures que lors des premiers numéros. *Strangers in Paradise* se met à flirter avec le polar.

Ensuite, la série sera une nouvelle fois relancée (toujours en continuant l'intrigue développée jusqu'alors) pour un court passage chez Image Comics avant de revenir chez Abstract Studio pour 90 numéros. Cette partie constitue donc l'essentiel de l'intrigue de *Strangers in Paradise*. Terry Moore va continuer à développer toutes les relations entre les différents personnages tout en démêlant peu à peu l'intrigue et les mystères qui tournent autour d'eux.

L'ingrédient clé de la série, celui qui lui donne toute sa saveur, est la surprise, sur le fond comme sur la forme. Terry Moore passe, sans aucun mal, de la comédie au drame en passant par le polar,

parfois en mélangeant habilement plusieurs genres. Du côté de l'histoire, l'auteur dispose d'un ressort scénaristique de choix : les grandes révélations. Il joue avec les clichés du genre pour toujours surprendre. Le scénariste se plaît à désamorcer, à chaque fois, les attentes du lecteur.

Strangers in Paradise n'hésite pas à aborder, parfois, des thèmes très sombres, qu'on voit peu dans d'autres *comics*. Prostitution, sida, cancer, les protagonistes auront à traverser des épreuves difficiles, les approchant un peu plus du lecteur. De plus, Terry Moore met un point d'honneur à mettre les personnages féminins en avant. Ce sont eux qui, dans l'immense majorité des cas, feront avancer l'intrigue. L'auteur casse les clichés liés au genre en inventant des personnages féminins différents les uns des autres, chacun disposant de sa propre personnalité et sans les lier à tout prix à un homme. *Strangers in Paradise* est non seulement un bon *comics* pour son intrigue et son humour, mais il est aussi une série importante car il casse des codes qui doivent être brisés.

Marceau Henault



MARVELS

La grande fresque de l'histoire Marvel

Les grands moments qui ont façonné l'histoire de Marvel racontés d'un point de vue humain. Avec *Marvels*, Kurt Busiek et Alex Ross forment une grande fresque composée de combats épiques et de moments d'émotion. Une véritable lettre d'amour au monde des *comics*.

FICHE TECHNIQUE

Scénariste : Kurt Busiek
 Illustrateur : Alex Ross
 Coloriste : Alex Ross
 Année de la première édition
 du volume 1 en langue originale : 1994
 Éditeur original : Marvel



Lorsque *Marvel Comics* n° 1 est publié en 1939, mettant en scène la Torche Humaine et Namor, le prince des mers, personne ne peut se douter que vient de naître une toute nouvelle mythologie. C'est pourtant bien ce que l'univers Marvel deviendra. Au fil des années, l'éditeur forgera donc ses propres mythes : le premier affrontement entre Namor et la Torche Humaine, la naissance de Captain America ou encore la mort de Gwen Stacy. Tous ces événements ont en commun d'avoir marqué les lecteurs de leur génération. Conscients de la place que prennent désormais ces récits dans l'imaginaire collectif, Kurt Busiek et Alex Ross décident, au début des années 1990, de leur tailler une fresque à leur hauteur.

Les deux artistes sont alors deux inconnus dans le monde des *comics*. Busiek a scénarisé quelques séries secondaires chez Marvel et chez DC Comics, tandis que Ross peint une série consacrée à Terminator chez l'éditeur NOW. C'est cette dernière qui permettra, plus tard, la naissance de *Marvels*. En effet, selon ses propres dires, c'est en travaillant sur une planche du squelette métallique du Terminator sortant des flammes que le peintre a eu envie de travailler sur le personnage de la Torche Humaine. Il se mettra alors à faire des essais sur le personnage. Il montrera ensuite ses travaux à Kurt Busiek et les deux imagineront ensemble une série d'anthologie s'attardant sur les grands récits qui ont permis à l'éditeur de prendre la place qu'il a aujourd'hui.

Pour donner de l'ampleur à leur récit, les deux auteurs décident de situer l'action à hauteur d'homme. Ainsi, nous suivrons toute l'histoire du point de vue de Phil Sheldon, reporter sans aucun super-pouvoir. Le premier numéro narre l'apparition des premiers super-héros : la Torche Humaine et Namor ainsi que leur premier affrontement. Nous suivrons aussi les premiers exploits de guerre de Captain America. Le deuxième numéro dépeindra l'époque où la plupart des héros que nous connaissons aujourd'hui sont apparus : Iron Man, Thor et beaucoup d'autres parcourent alors le ciel américain. Mr Fantastic et la Femme Invisible célébreront leur mariage. C'est aussi à cette période qu'apparaîtront les premiers X-Men, déjà rejetés car incompris par

l'humanité. Les humains mettront en place le programme Sentinelle, des robots surpuissants programmés pour décimer les mutants.

Le troisième numéro met en scène l'arrivée de Galactus, le dévoreur de mondes, sur Terre. L'humanité prend alors conscience de l'infime place qu'elle tient parmi les forces qui composent l'univers. Le quatrième et dernier numéro se concentrera sur l'affrontement entre Spider-Man et le Bouffon Vert qui aboutira à la mort de Gwen Stacy, petite amie de Peter Parker.

Raconter ces récits culte d'un point de vue humain permet de mettre en avant l'ampleur des événements auxquels assistent ceux qui vivent dans cet univers, sans avoir, eux, le moindre pouvoir. En dessous des combats aériens impliquant des individus aux capacités surhumaines, les humains assistent, impuissants, aux ravages que provoquent ces affrontements. Certains perdent leur maison, d'autres meurent dans l'indifférence la plus totale. Cet envers du décor, rarement montré dans les *comics*, donne un sentiment de réalité à l'univers Marvel. Derrière nos héros vivent des millions d'âmes qui n'ont d'autre choix que d'accepter les événements sans broncher.

Les deux auteurs se servent aussi de leur personnage principal, Phil Sheldon, pour montrer les travers de l'humanité. Si d'habitude, les histoires mettant en scène les mutants se déroulent du point de vue



d'un X-Man, cette fois-ci, c'est bien du point de vue d'un humain que nous vivrons l'apparition des mutants. Comme le reste du monde, le protagoniste va réagir par la peur. Il faudra un événement l'impliquant personnellement pour qu'il se rende compte de son erreur.

Le coup de pinceau d'Alex Ross rend pleinement hommage à l'envergure des récits qu'il met en scène. Son style, très réaliste, permet de plonger pleinement le lecteur dans cette fresque mettant en scène ceux qui sont devenus des demi-dieux. Le peintre ne laisse rien au hasard, chaque planche regorge de détails qui viennent alimenter cette impression de réalisme.

Avec *Marvels*, Kurt Busiek et Alex Ross livrent une véritable lettre d'amour à l'histoire de Marvel et, plus généralement, au monde des *comics*. Chaque personnage, chaque case, chaque planche regorge d'amour pour l'héritage que ces histoires nous ont laissé. Avant d'être auteurs, Busiek et Ross sont des lecteurs. *Marvels* est leur hommage aux récits qui les ont, eux aussi, bercés.

Marceau Henault

HELLBOY

Un dessin en clair-obscur pour raconter la venue de l'apocalypse

Commencé en 1994 et écrit sur plus de dix ans, *Hellboy* est une série qui s'inscrit dans l'air des nouveaux éditeurs indépendants de comics et qui affiche une volonté de ne pas être uniquement une série de super-héros, même si elle en reprend certains codes.

En 1944, sur l'île de Tarmagant en Écosse, une division occulte de l'armée nazie, menée par le mage Raspoutine, ressuscité après son assassinat, invoque sur Terre une créature des enfers. Celle-ci se matérialise à East Bromwich, en Angleterre, où elle est trouvée par un détachement de l'armée états-unienne et nommée Hellboy, le fils de l'enfer. Hellboy grandit aux États-Unis et devient membre du Bureau de recherche et de défense sur le paranormal (Bureau for Paranormal Research and Defense – BPRD). Ses différentes missions l'amènent à recroiser Raspoutine qui lui apprend qu'il est destiné à amener l'apocalypse sur Terre. Mais Hellboy ne désire pas laisser son destin lui être dicté par d'autres, fût-ce des forces d'un autre monde.

Au début des années 1980, Mike Mignola commence à travailler pour Marvel, puis pour DC Comics, en tant qu'encreur et dessinateur. En parallèle de son travail pour les deux principaux éditeurs du marché des *comic books*, Mike Mignola publiera aussi chez des éditeurs tels qu'Eclipse ou First. En effet, les années 1980 sont celles de nombreuses transformations dans le monde de l'édition états-unienne et de nouvelles structures indépendantes font leur apparition. Celles-ci produisent des récits qui, s'éloignant du genre super-héroïque, proposent une esthétique différente – par exemple en noir et blanc – et laissent aux créateurs et créatrices de *comic books* les droits sur leurs créations. C'est chez un éditeur indépendant, Dark Horse, que Mike Mignola commence, en 1994, la série qui va faire sa renommée : *Hellboy*.

Hellboy est une création originale de Mike Mignola qui, dans un premier temps, assume seul le dessin et le scénario. Le récit flirte avec les codes du genre super-héroïque puisque Hellboy est amené à protéger le monde face aux forces du mal qui cherchent à le détruire. Mais Hellboy ne possède pas le physique d'un super-héros, pas plus que le reste de son équipe constituée (avec des variations à travers les époques) de Abraham « Abe » Sapien – une créature pisciforme – Elizabeth « Liz » Sherman – une pyrokinésiste responsable de la mort de sa famille – Roger l'homoncule – une créature

FICHE TECHNIQUE

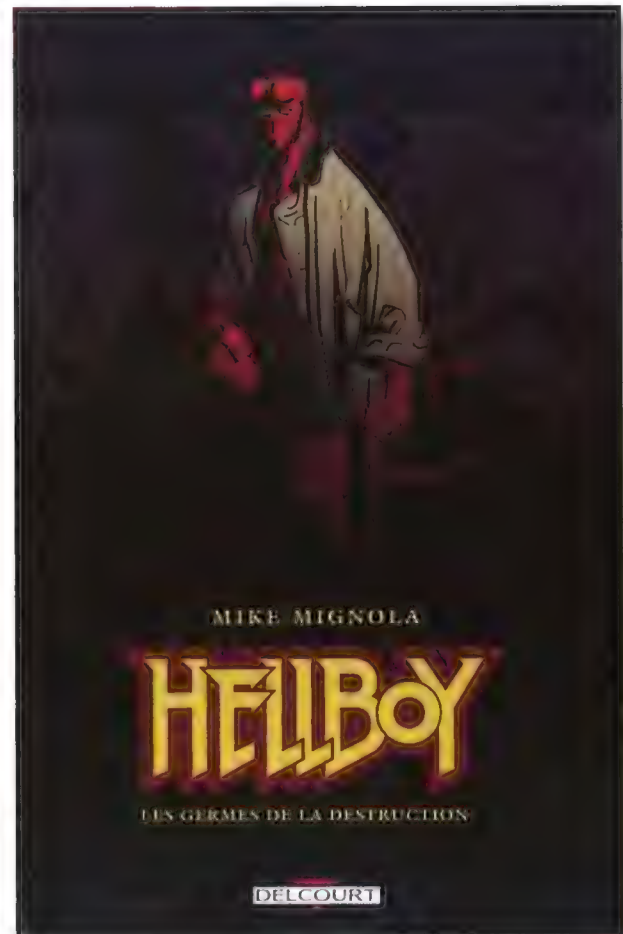
Scénaristes : Mike Mignola (participation de John Byrne au premier tome)

Illustrateurs : Mike Mignola (puis Richard Corben, Duncan Fegredo et autres)

Coloristes : Dave Stewart (majoritairement), Matthew Hollingsworth, Mark Chiarello, James Sinclair

Année de la première édition du volume 1 en langue originale : *Hellboy 1 : Seed of Destruction*, 1994 (prépublié sous forme de fascicules plus tôt dans l'année).

Éditeur original : Dark Horse Comics



de terre et de sang, ou encore Lobster Johnson – un justicier des années 1930 qui, après sa mort, continue à aider le BPRD. C'est donc une équipe de *freaks*, de créatures non humaines et détestées pour cela, que nous offre Mike Mignola. Ceux-ci font référence

au film de Tod Browning *Freaks* (*La monstrueuse parade*) sorti en 1932. Et les années 1930, et particulièrement son cinéma aussi bien hollywoodien qu'eupéen – surtout l'expressionnisme allemand –, inspirent l'esthétique de *Hellboy*. Mike Mignola utilise un encrage très prononcé pour créer des zones d'ombre qui englobent une partie de ses images. Ses scènes baignent ainsi dans une ambiance onirique dans lesquelles le cauchemar n'est jamais loin. D'autres grandes inspirations de l'auteur sont les récits fantastiques et horribles d'Edgar Allan Poe et de Howard Phillips Lovecraft. Comme dans ceux-ci, des forces ténébreuses semblent prêtes à emporter la réalité ainsi que la santé mentale des personnages. Et c'est contre celles-ci qu'*Hellboy*, lui-même créature d'un autre monde, se bat. Si Mike Mignola est un auteur qui a su créer une adéquation entre le fond et la forme de son récit, il ne faut pas diminuer la contribution des coloristes, et particulièrement de Dave Stewart, à cette série. En effet, l'univers fantastique créé par Mike Mignola nécessitait des couleurs qui permettaient de rendre cette ambiance mystérieuse et gothique. Cette mission a été



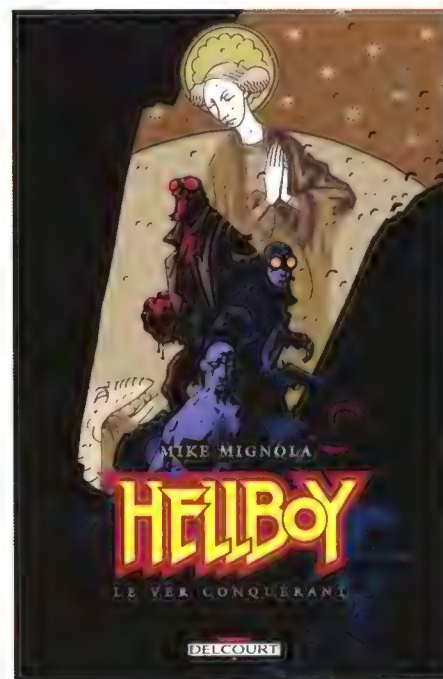
Freaks, La monstrueuse parade.

assurée par les coloristes qui ont travaillé sur *Hellboy* et sur ses *spin-offs*.

Mike Mignola a développé tout un univers autour de sa création, qu'il a décliné dans de nombreuses séries. Avec le temps, il s'est de plus en plus concentré sur l'écriture de ces récits et a laissé à d'autres le dessin. Plusieurs personnes, dont des dessinateurs de renom tel Richard Corben, ont repris les aventures du fils des Enfers. Néanmoins, sans Mike Mignola au dessin, ces séries ne parviennent pas à rester aussi qualitatives,

surtout quand les styles des dessinateurs diffèrent beaucoup de l'original. *Hellboy* est, essentiellement, une série d'ambiance dans laquelle la forme (des récits courts), le fond (les pérégrinations de *Hellboy*), et le dessin concourent à créer une atmosphère fantastique et gothique dans laquelle il fait bon se perdre. Une fois extrait de cette aura mystérieuse et gothique, *Hellboy* ne se démarque plus tout à fait des centaines d'autres personnages de *comic books* au destin similaire.

Sophie Bonadè



BLACK HOLE

Horreurs adolescentes dans les années 1970

Charles Burns est sans doute l'un des noms majeurs du *comics* indépendant. Lui et ses œuvres ont été primés de très nombreuses fois lors de festivals de tous les pays. Avec *Black Hole*, l'auteur livre une nouvelle fois son regard sur la société américaine et notamment sur la jeunesse du pays.

FICHE TECHNIQUE

Scénariste : Charles Burns
 Illustrateur : Charles Burns
 Coloriste : noir et blanc
 Année de la première édition
 du volume 1 en langue originale : 1995
 Éditeur original : Kitchen Sink Press

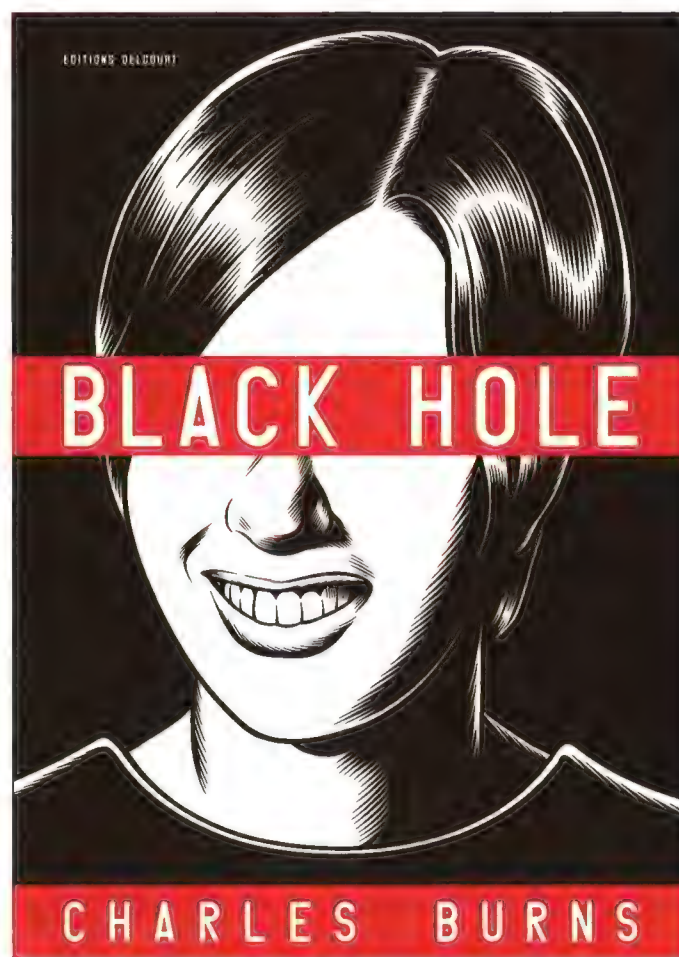
Au milieu des années 1970, alors que les adolescents américains vivent au rythme des notes lancées par les guitares électriques, une étrange maladie émerge dans la banlieue de Seattle : la crève. La crève est une maladie sexuellement transmissible qui touche les adolescents. La crève transforme les corps. Si certains s'en tirent avec des mutations plutôt faciles à cacher, d'autres se retrouvent complètement métamorphosés. Alors qu'on pourrait s'attendre à une réaction de la part de la population, il n'en est rien. Tout le monde laisse cette infection proliférer. La crève devient une normalité, une banalité, une fatalité. Pourtant, les lycéens de cette banlieue disparaissent les uns après les autres.

L'une des premières originalités qui frappe à la lecture de *Black Hole* est son rythme. Le récit est divisé en une multitude de chapitres de différentes longueurs, certains très courts, d'autres plus longs. Ces chapitres, qui alternent entre les points de vue de plusieurs lycéens, racontent des scènes de la vie des adolescents. Chacun à une unité de lieu, une unité de temps. Ce découpage donne au récit un rythme très rapide.

Les personnages voient leur vie s'accélérer irrémédiablement lorsque survient l'adolescence, parfois réduits à l'état de simples spectateurs face aux mutations de leurs corps et du monde autour d'eux. Le lecteur est plongé tambour battant dans cette histoire qui va beaucoup trop vite.

Le dessin de Charles Burns est l'une des clés qui permet de plonger le lecteur dans ce monde aussi réaliste que dérangeant. Celui-ci est assez ambivalent. D'un côté, le noir et blanc donne un côté assez irréel, intemporel au récit. D'un autre côté, le style très réaliste et les nombreux gros plans sur les visages créent une véritable proximité entre le lecteur et les personnages. Ces deux aspects participent pleinement à l'ambiance générale de *Black Hole*. Cette histoire se déroule nulle part et partout en même temps. Jamais et tout le temps.

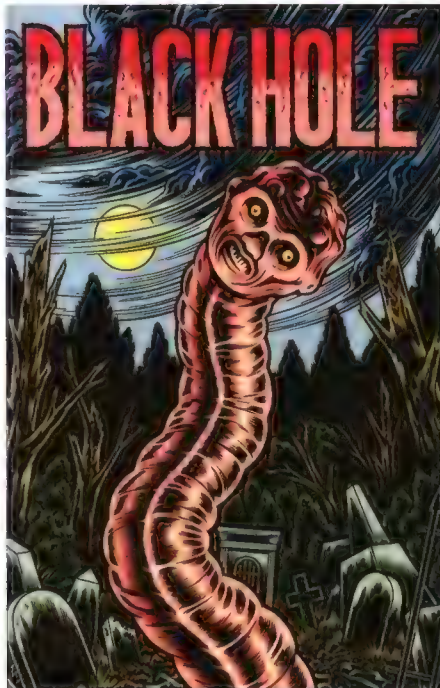
Graphiquement, Charles Burns emprunte énormément au film d'horreur. Si on devait rattacher le roman graphique à un genre en particulier, ce serait sans doute celui du *body-horror*. Il s'agit d'un sous-genre de



l'horreur, popularisé par Clive Barker ou David Cronenberg, qui met en scène de manière explicite des transformations, mutations, blessures physiques dans le but de dérange le lecteur. Celles-ci peuvent aller de la simple coupure avec un bout de verre à la pourriture complète



du corps ou à la transformation en un insecte avec tout ce que cela implique. Si ce genre a parfois été décrié par certains pour son manque de subtilité (entre autres), Charles



Burns arrive à l'utiliser de manière sensible et à lui donner un véritable sens. Bien qu'explicitement violentes, les scènes centrées sur les personnages atteints de la crève sont là pour une raison. Le malaise provoqué à la lecture est le même que celui de l'adolescent qui voit la puberté transformer son corps.

Le noir et blanc, utilisé pour l'ensemble du récit ainsi que les couvertures de chaque chapitre peuvent faire aussi penser aux films de monstres des années 1930-1960, comme les *Universal Monsters* (saga initiée par le studio du même nom adaptant des classiques littéraires de l'horreur). Le roman *Frankenstein* de Mary Shelley ainsi que son adaptation cinématographique de 1931 de James Whale et produite par Universal sont d'ailleurs parfois considérés comme des précurseurs du genre du *body-horror*, car mettant en scène des expériences scientifiques sur un être humain.

Enfin, la mise en scène de disparitions successives d'adolescents dans une petite ville des États-Unis plonge le lecteur dans un autre sous-genre bien connu du domaine de l'horreur : le *slasher*. Popularisés par des

sagas comme *Halloween* ou *Vendredi 13* dans les années 1980, ces films sont connus pour mettre en scène des meurtres perpétrés sur un groupe de jeunes, souvent lycéens. L'une des règles populaires du *slasher* indique que si une relation sexuelle est montrée à l'écran, les deux protagonistes seront les prochaines victimes du tueur. Comme dans *Black Hole*, le sexe peut directement mener à la mort. Ceci est directement lié à l'époque durant laquelle Charles Burns a choisi de situer l'histoire : le milieu des années 1970. Alors que les jeunes sont de plus en plus demandeurs de liberté, notamment vis-à-vis des mœurs, la société américaine n'est pas encore prête à tout accepter. La libération sexuelle est encore loin d'être un acquis et n'en est encore qu'à ses balbutiements. La crève de *Black Hole* peut donc être, en plus, interprétée comme le poids de la société américaine qui pèse sur ces adolescents qui ne font que vivre pleinement dans leur époque. Comme à son habitude, Charles Burns, à travers son histoire et son trait, présente à la société américaine un miroir déformant reflétant ses pires défauts.

Marceau Henault

PREACHER

Un pasteur, une tueuse et un vampire entrent dans un bar...

L'humour noir, la violence et l'irrévérence font partie des signatures de Garth Ennis. Ces trois mots représentent parfaitement ce qu'est *Preacher*: un grand délire explosif et controversé imaginé par un duo (Ennis/Dillion) qui marquera l'histoire du *comics* par sa liberté de ton.

FICHE TECHNIQUE

Scénariste: Garth Ennis
Illustrateur: Steve Dillion
Coloristes: Matt Hollingsworth et Pamela Rambo
Année de la première édition du volume 1 en langue originale: 1995
Éditeur original: Vertigo



Annville est une paisible ville du Texas. Des honnêtes citoyens aux militants proarmes, tous vivent leur vie sans demander leur reste. Tout est bouleversé lorsqu'une comète s'écrase, un dimanche matin, sur la modeste église et décime la quasi-totalité de la population de la ville. Le seul survivant de ce tragique accident? Le pasteur Jesse Custer qui officiait alors. Semblant avoir fusionné avec la comète, qui s'avère en réalité être une créature divine appelée Genesis, Jesse se met à développer d'étranges pouvoirs. En effet, ce dernier peut maintenant utiliser la « Voix de Dieu », qui permet de soumettre n'importe qui à sa volonté par le biais de la parole. Avec son ex qu'il a quittée il y a cinq ans depuis reconvertie en tueuse à gages, Tulip, et un vampire irlandais, Cassidy, notre pasteur se lancera à la recherche de Dieu – le seul, l'unique! – pour obtenir des réponses. Seulement, le Saint des Tueurs, autre créature divine et vieux cow-boy grognon, est à leurs trousses et ce n'est pas pour bavarder.

Juste avant de donner naissance à *Preacher*, Garth Ennis et Steve Dillion ont collaboré sur *Hellblazer*, aussi chez Vertigo, première série américaine sur laquelle travaillera le scénariste. Celle-ci marquera le début d'une très longue collaboration qui ira jusque chez Marvel avec le *Punisher*. *Preacher*, qui a débuté sa publication en 1995 et s'étale sur 66 numéros, est plutôt à ranger dans le début de la carrière de Garth Ennis. On y distingue clairement néanmoins tous les codes qui feront le style de l'auteur et qui traverseront la totalité de sa bibliographie. Au menu: violence extrême, dialogues grossiers, humour noir et blasphème à outrance.

Preacher prend la forme d'un *road trip*, les personnages traversent les États-Unis à la recherche d'un Dieu qui semble avoir pris quelques vacances. Au fil des 66 numéros, Garth Ennis dresse un portrait très sombre du pays. Ironique à souhait, l'auteur se plaît à dépeindre l'Amérique profonde en exacerbant tous les défauts. La violence, omniprésente dans *Preacher*, est ici utilisée, entre autres, pour se moquer de la libre circulation des armes à feu. Ennis n'hésite d'ailleurs pas à tirer ses influences de différents genres pour



compléter ce portrait. La violence qui règne tout au long de la série reprend les codes de l'horreur. De même, le lecteur qui en est à son soixante-sixième visionnage du *Bon, la Brute et le Truand* ne sera pas dépaycé en découvrant certains paysages de plaine par lesquels passent nos protagonistes.

Un autre élément qui frappe à la lecture de *Preacher* est la grande irrévérence religieuse dont font preuve les auteurs tout au long de la série. Premièrement, les personnages passent leur temps à blasphémer. Ensuite, bien que violents, les humains n'arrivent pas à la cheville des créatures de Dieu en ce qui concerne la torture. La plupart des anges et consorts sont montrés comme des êtres qui ne reculent devant rien pour arriver à leurs fins, y compris si cela peut faire du mal aux humains innocents. Enfin, Ennis critique aussi la dévotion aveugle dont font preuve certains croyants en ce qui concerne leur foi.

Garth Ennis s'est toujours défini comme un athée. Né en 1970 en Irlande du Nord, alors déchirée par une guerre de religion, Garth Ennis a, de son propre aveu, toujours ressenti du mépris et de la méfiance envers les



religions. Une partie de lui qu'il a totalement intégrée dans sa bibliographie : dans *Preacher* ou dans le reste de son œuvre, un personnage qui cherche à répondre à ses propres questionnements par la religion sera toujours face à un mur.

Avec *Hellblazer* et *Preacher*, Garth Ennis a totalement trouvé son style d'histoire. Tout ce qui fait sa patte est déjà présent. Insultes, violence, sexe, tout ceci se retrouvera dans la totalité de la bibliographie de *Punisher* jusqu'à *The Boys*. L'auteur se servira toujours de ses codes pour questionner divers sujets, dans *Crossed*, il cherchera à interroger jusqu'où un être humain est prêt

à aller pour assurer sa propre survie. Enfin, dans *The Boys*, il analysera le rapport de pouvoir qu'ont les super-héros sur le monde. Bien loin de l'image bienveillante à laquelle nous sommes habitués, chez Ennis les pouvoirs ont transformé les héros en monstres.

En 2016, *Preacher* a droit à son adaptation en série télévisée produite par Seth Rogen et diffusée sur la chaîne AMC. Si on pouvait craindre une aseptisation totale du *comics* pour arriver à un résultat très formaté, la série reçoit au contraire un accueil très positif de la part des critiques et du public. Il existe donc bien des exceptions à la règle.

Marceau Henault

KINGDOM COME

Le crépuscule des Héros, vers l'infini... et au-delà !

C'est sur un authentique monument, tant d'un point de vue narratif qu'esthétique, que l'on se penche ici. Une véritable apothéose super-héroïque, en forme d'hommage absolu aux personnages du catalogue DC, brillamment mise en œuvre par un duo d'artistes au sommet de leur art.

FICHE TECHNIQUE

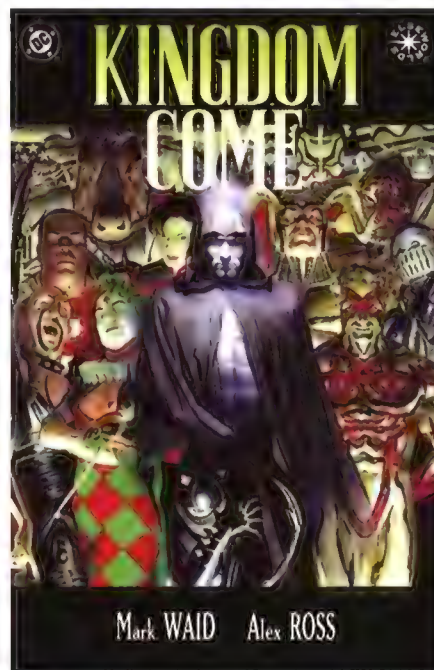
Scénariste: Mark Waid
 Illustrateur: Alex Ross
 Coloriste: Alex Ross
 Année de la première édition
 du volume 1 en langue originale: 1996
 Éditeur original: DC Comics

Alors qu'il travaille, aux côtés de Kurt Busiek, sur le génial *Marvels*, l'illustrateur Alex Ross fait part à l'éditeur DC Comics de son envie de créer un *magnum opus* dont l'ambition première serait de tutoyer le monumental *Watchmen* – *Les gardiens* d'Alan Moore et Dave Gibbons. Son idée est de proposer un récit ample, aux personnages innombrables, et situé dans un futur possible de l'univers DC. Scénarisé par Mark Waid, son traitement d'une quarantaine de pages va devenir, ni plus

ni moins, l'un des chefs-d'œuvre absolus du genre super-héroïque. Le pitch est pourtant des plus simple: dans ce futur désenchanté peuplé de super-héros toujours plus agressifs, la destruction pure et simple de l'état du Kansas va obliger Superman à sortir de sa retraite. Au plus grand des super-héros de (re)devenir un symbole d'espoir, alors que le monde semble courir à sa propre apocalypse. Pas forcément un très bon scénariste, Ross s'en remet entièrement à son coauteur pour donner forme à sa création, comme il l'avait

fait pour *Marvels*, qui bénéficiait du talent encyclopédique de Busiek pour sa relecture des événements marquants de la chronologie de l'univers Marvel. Grand connaisseur des différents univers de *comics*, Waid va apporter sa touche humaniste et son sens de la caractérisation au récit-somme imaginé par Ross, pour un résultat tout simplement inédit, et dont on peine encore à mesurer toute la puissance narrative et émotionnelle.

Là où *Marvels* proposait un regard humain sur des événements extraordinaires (via un protagoniste photographe), tout *Kingdom Come* est assujéti au personnage de Superman. Certes, c'est encore un « simple » humain qui témoigne de tout ce qui se déroule sous nos yeux, mais c'est bien par le biais de l'Homme d'Acier que se cristallisent les enjeux d'un récit colossal dans son ampleur, qui devient progressivement le conte d'une ultime bataille entre divinités surpuissantes, auxquelles fait bien évidemment référence le titre choisi par Waid et Ross, référence à la prière chrétienne du *Notre Père*: *Thy Kingdom Come*, « que ton règne vienne » en français. Alors reconnu pour ses passages épiques sur les séries consacrées à Flash et Captain America, Mark Waid donne toute la mesure de son immense talent de conteur en s'attachant à imaginer ce futur imparfait où s'ébrouent une multitude invraisemblable de relectures plus ou moins lointaines de la quasi-totalité des super-héros ayant





peuplé les pages des *comics* publiés par DC Comics depuis sa création. Celui qui livrera en 2003 le sublime *Superman: Les origines* bénéficie ici d'une liberté totale, accordée par le label Elseworlds consacré aux récits hors continuité, pour réinventer des personnages pourtant connus de tous (sa version du Batman est ainsi des plus intéressante) et les jeter dans un contexte préapocalyptique, d'où surnage toujours sa vision profondément optimiste et engagée des personnages.

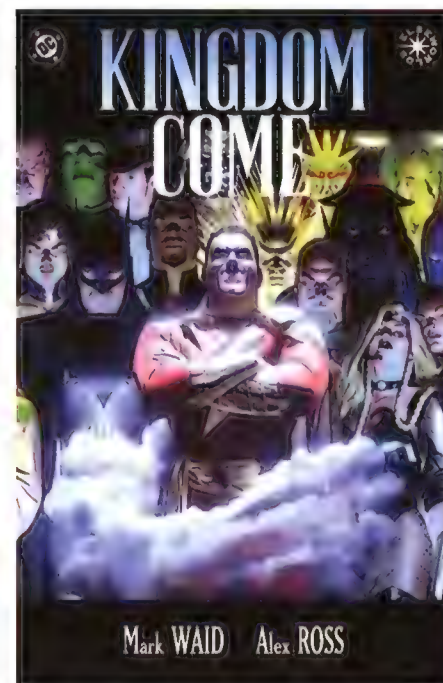
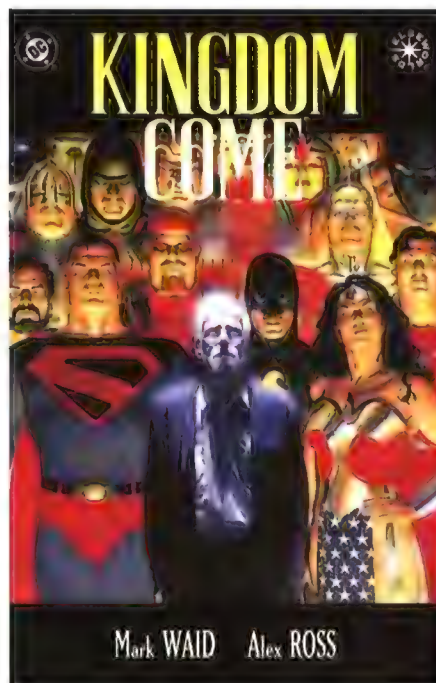
Peintre de formation, Alex Ross a toujours été connu pour sa vision élégiaque, voire carrément iconique, des personnages super-héroïques. S'adonnant ici, comme pour *Martians*, à un style photoréaliste sublimé par l'emploi de la gouache, le dessinateur offre au lecteur toute une série d'authentiques tableaux hyper-puissants. De la première apparition de Superman à la démentielle bataille finale, en passant par l'attrait de détails et de pleines pages incroyables, son interprétation de caractères quasi divins des héros DC s'accorde à merveille au caractère solennel, presque mystique, de la vaste saga concoctée avec Waid. Par la grâce d'un découpage ample où se répondent dialogues lourds de sens et démonstrations de pouvoirs,



émotions et démesure, Ross fait étalage de son talent insolent, avec une grâce et un aplomb qu'il ne retrouvera jamais vraiment durant la suite de sa carrière. Waid, lui, aura bien d'autres occasions de briller, bien plus à l'aise avec les codes d'une industrie qu'il connaît, et maîtrise, comme personne.

Lorsque la mini-série en quatre épisodes sort dans les kiosques dans son format Prestige, le choc est total, et le succès immédiat, *Kingdom Come* remportant au passage, entre autres, l'Eisner Award de la meilleure série limitée. Presque immédiatement, Alex Ross s'en retournera chez Marvel pour signer la trilogie *Earth X/Universe X/Paradise X*, avec une approche similaire du récit et des personnages. Mark Waid, lui, signera en solo le scénario de la séquelle *The Kingdom*, publiée en 1998, avec une réussite forcément moindre. Il n'empêche qu'aujourd'hui encore, le mastodonte de Waid et Ross continue de faire parler de lui (il est cité directement dans le crossover *Crisis on Infinite Earths* des séries télévisées du Arrowverse, via le Superman incarné par Brandon Routh), et s'impose sans peine, aux côtés de *The New Frontier* de Darwyn Cooke ou du Multiversity concocté par Grant Morrison, comme l'un des authentiques chefs-d'œuvre de DC Comics. Un monument.

Fred Wulsch



DAREDEVIL : SOUS L'AILE DU DIABLE

FICHE TECHNIQUE

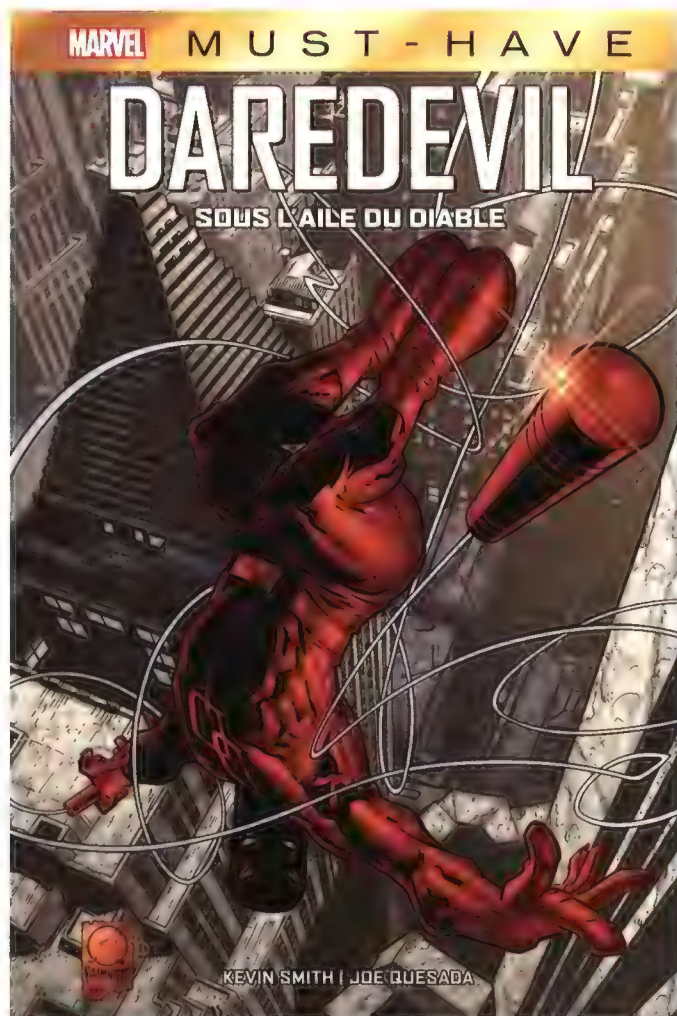
Scénariste : Kevin Smith
 Illustrateur : Joe Quesada
 Encreur : Jimmy Palmiotti
 Année de la première édition : 1998
 Éditeur original : Marvel

Le diable gardien du succès de Marvel

Fin des années 1990. Alors dans une situation financière des plus critique, les éditions Marvel tentent une série de manœuvres osées mais qui finiront par se révéler être le socle de la puissance qu'on leur connaît aujourd'hui. L'une d'entre elles consiste à aller chercher un personnage qui n'intéresse plus personne et à le confier à un scénariste qui n'appartient pas à ce milieu.

Fraîchement séparé de Karen Page, qui n'arrive plus à gérer sa relation avec le justicier masqué, Matt Murdock sombre dans la dépression et se tourne vers l'Église et sa foi catholique afin de noyer son chagrin et de trouver une issue. C'est à ce moment qu'une adolescente de 15 ans, ayant découvert son identité secrète, lui confie le bébé dont elle vient d'accoucher mystérieusement d'« immaculée conception » avant de disparaître. Sous couvert d'une malédiction liée à l'enfant, les ennuis s'accumulent pour Daredevil : Karen apprend qu'elle est atteinte du sida, Foggy Nelson, son associé, est accusé de meurtre... et cela ne fait que commencer ! Le justicier aveugle n'a d'autre choix que de s'enfoncer dans une quête qui lui fera croiser les chemins de Black Widow, Dr Strange, Spider-Man et bon nombre de réguliers des éditions Marvel.

Daredevil : Sous l'aile du diable est une bénédiction divine pour les éditions Marvel. Si l'on avait traduit littéralement son titre original (*Daredevil : Guardian Devil*, soit « le diable gardien » en opposition à « l'ange gardien »), l'ironie de la situation en aurait été d'autant plus forte ! Comme le précise Kevin Smith, son scénariste : « Marvel était proche de la banqueroute. J'avais des amis qui en possédaient des actions et cela ne valait plus rien du tout¹. » C'est dans cette période de disette que Marvel accorde à l'un de ses artistes, Joe Quesada, de tenter le tout pour le tout. « Joe et Jimmy (Palmiotti) sont venus me chercher pour écrire une histoire. Ils pensaient que comme je venais du cinéma, les gens en entendraient plus parler que s'ils avaient embauché un scénariste de *comics*. » Malgré des aventures pas vraiment mémorables, les stars de la maison, les X-Men et Spider-Man, sont chassés gardées. Joe Quesada va à ce moment-là piocher dans les héros qui ne vendent plus depuis longtemps et créer le label Marvel Knights. Smith ajoute : « Il n'y avait pas que *Daredevil*. Ils ont obtenu le *Punisher* avec *Avenging Angel*, *Les Inhumains* par Jae Lee, *Black Panther*... Nous avons attiré l'attention et les ventes sont revenues



1. Toutes les citations sont tirées d'une interview parue dans Regard Critique (<http://www.regard-critique.fr/rbd/interview.php?ID=99>)



jusqu'à ce que nous terminions dans le top ten des meilleures ventes avec *Sous l'aile du diable*. »

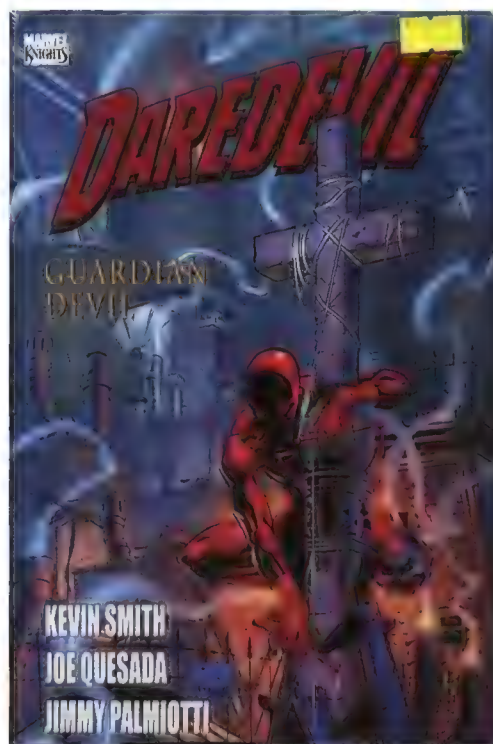
S'il ne veut pas continuer de voir son personnage absent des 100 comics les plus lus du moment, Kevin Smith sait qu'il doit proposer une histoire spectaculaire pour rencontrer le succès et faire revenir les lecteurs. Le réalisateur de *Clerks* s'inspire alors de l'auteur de son comics préféré, *The Dark Knight Returns*. « J'ai toujours été fan du run de Frank Miller sur *Daredevil*. Personne ne faisait plus ça depuis longtemps. Je me suis dit que si nous sortions une histoire dans le style de Miller, les lecteurs reviendraient probablement. » Du début à la fin du récit écrit par Kevin Smith, *Daredevil* voit son monde s'effondrer. Une mise à l'épreuve symbolique détruisant tout sur son passage, le poussant dans ses retranchements, à la recherche de ce qui fait sa force et son caractère. Au-delà des séquences d'action généreuses magnifiées par le dessin de Joe Quesada (à qui l'on pourrait peut-être reprocher un style trop arrondi, adoucissant la violence des propos) et du bestiaire luxueux que s'offre Smith (*Dr Strange*,

Black Widow, *Spider-Man*, *Mysterio*, *Bullseye*...), ce qui intéresse Smith, c'est de confronter le justicier de Hell's Kitchen à ses propres démons. Pour cela, la carte blanche allouée par Marvel et Quesada lui permet de traiter de nombreux thèmes qui lui sont chers et qui feront le succès de cette œuvre : le sexe, le couple, l'amitié, la mort, la résilience ainsi que la religion.

Le succès de *Daredevil : Sous l'aile du diable* fait partie des premières pierres de l'édifice qui permet à Marvel de remonter la pente et de devenir le mastodonte que l'on connaît aujourd'hui. « Chez Marvel, ils étaient au plus bas mais attendaient la bonne opportunité pour se lancer dans Marvel Studio, las de voir les autres compagnies altérer leurs œuvres. On parle souvent de Jack Kirby ou Stan Lee mais il ne faut pas oublier que, dans l'histoire moderne, tout remonte à Joe Quesada et Marvel Knights. » En partie grâce au succès de son label et de *Sous l'aile du diable* en particulier, Quesada devient deux ans plus tard le rédacteur en chef des éditions Marvel. Un poste qu'il conserve jusqu'en 2010, lui permettant de voir les succès de *Spider-Man* (2002), le véritable début du Marvel Cinematic Universe avec *Iron Man* (2008) avant de s'impliquer dans les séries télévisées et de créer notamment les shows pour Netflix (et Disney+), dont *Daredevil*. Avant de prendre sa retraite et de partir explorer d'autres horizons en 2022.

Une boucle désormais bouclée qui prouve l'aspect visionnaire de l'artiste et son choix d'aller chercher un réalisateur de cinéma pour opérer la transition vers le Marvel que le monde entier connaît aujourd'hui.

François Rey



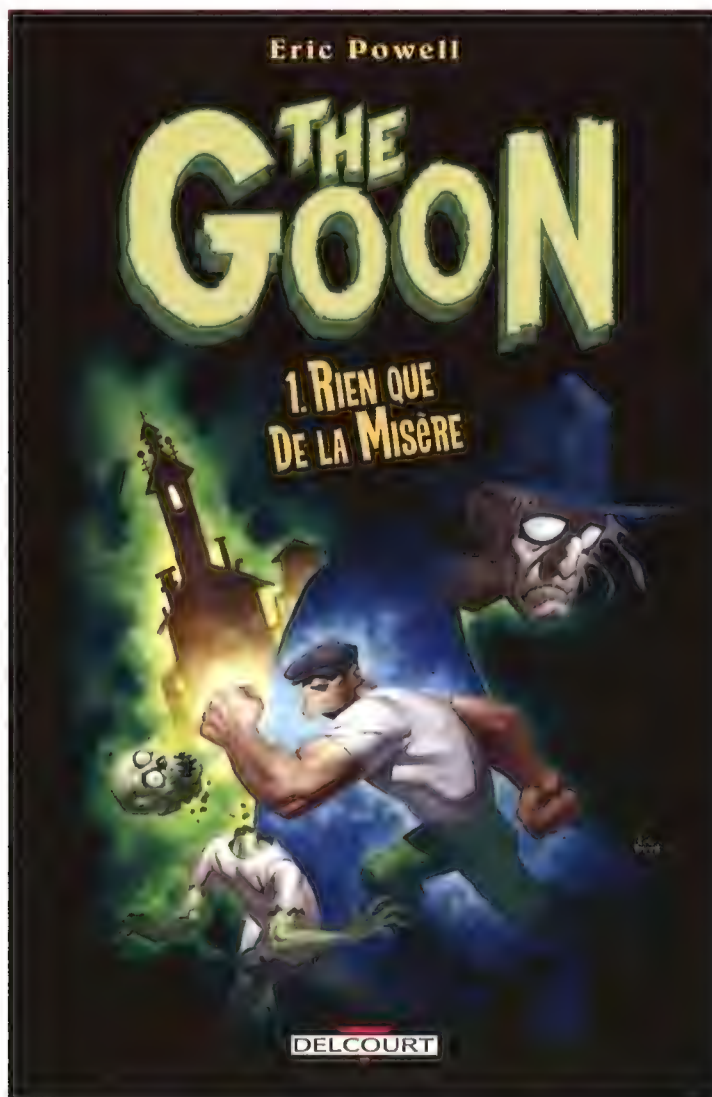
THE GOON

« Couteau dans l'œil ! »

Forte de ses multiples Eisner Awards, la saga d'Eric Powell peut s'appréhender comme la fusion improbable d'une dramaturgie aussi bien héritée d'Edgar Poe et de Lovecraft que de la saga du Parrain, mêlée à des teintes de film noir, de cinéma bis, d'horreur zombiesque et d'humour *buddy movie* 80's. Absurde, vous pensez ? Bienvenue dans la ville sans nom du Goon.

FICHE TECHNIQUE

Scénariste : Eric Powell
 Illustrateur : Eric Powell
 Coloriste : Eric Powell
 Année de la première édition
 du volume 1 en langue originale : 1999
 Éditeur original : Albatross Exploding
 Funny Books



Brute épaisse accompagnée de son ami d'enfance chétif et psychopathe Franky, le Goon est craint de tous. Servant de gros bras au parrain de la pègre Labrazio, les deux compères arpentent les rues d'une ville sans nom, hors du temps, perdue entre les bords marins, une forêt hantée, des marécages dont personne ne revient jamais et le fameux quartier de Lonely Street. Dans cette rue sévissent le terrible prêtre zombie et sa horde de zombies affamés. Leur but ? Renverser Labrazio qu'étrangement personne n'a revu depuis un bon moment, et surtout refroidir le Goon une bonne fois pour toutes...

Vous en aviez rêvé ? Eric Powell l'a fait. Il n'était pourtant pas aisé de faire cohabiter mafieux, humour potache, gore, drame, robots et singe géants, créatures lovecraftiennes, ogres, prêtre zombie, et autres cirques *freaks*. Amateur dans l'éternel de cinéma bis, de science-fiction rétro, d'horreur 50's, 60's, 70's voire *grindhouse*, Powell va alors concocter les aventures délirantes et souvent grotesques du Goon. Autodidacte et sous les hautes influences de Jack Kirby (encore et toujours lui), mais aussi de Mike Mignola et de Jeff Smith – papas respectifs d'*Hellboy* et de *Bone* –, l'artiste eut l'idée, courant des 90's, d'un duo de personnages traquant sur Terre des monstres renégats. À cette époque, le Goon – alors nommé Mog – a les traits d'un homme mi-humain mi-ogre. Quant à Franky, son prototype se résume à une sorte de goblin en costume, avec une gouaille et un niveau de patience aussi élevés que celui de Joe Pesci chez Martin Scorsese. Si le concept ne dépasse jamais l'unique représentation sur une *trading card*, ce n'est qu'au fil de tests et d'ajouts d'accessoires divers (dont la fameuse casquette gavroche) que le Goon commence doucement mais sûrement à faire poindre le bout de sa gueule cassée.

Cherchant de même un nom, c'est alors que le terme « Goon » (« brute », « gros bras » dans la langue de Molière) s'imposera comme une évidence dans l'esprit de Powell. De ce simple terme découlera avec un naturel déconcertant l'entièreté du concept. C'est ainsi que le lecteur sera plongé dans une ambiance de film noir, à

laquelle s'ajouteront zombies, mafieux, créatures issues de séries B, trahison en tout genre, malédictions, tripes souvent à l'air et autres joyusetés. Soit autant d'ingrédients prompts à dépeindre un univers des plus étonnant, au départ sous forme d'histoires courtes et non connectées, plus ou moins à la manière des récits horribles type EC Comics. Si l'humour gras, les jeux de mots lourdingues et l'horreur joyeusement crade sont à l'honneur, on aurait tôt fait de résumer *The Goon* à une œuvre purement récréative et creuse.

En effet, sous cet aspect rouge carmin poisseux et potache se cache en réalité une véritable dramaturgie. Tout d'abord présenté sous forme de flashbacks courts et épars, le drame s'insinuera progressivement dans l'univers créé par Powell. Posant ses pièces une à une sur l'échiquier narratif,



Bande annonce pour un projet de film signé David Fincher.

la tragédie sombre jusque-là présente en arrière-plan s'exposera pleinement dans l'incroyable Chinatown, petit bijou nimbé d'une ambiance film noir du plus bel effet. Un premier uppercut qui laissera K.-O. le lecteur, dévoilant toujours un peu plus les bribes du passé déchirant du Goon. C'est alors que la saga révélera une noirceur dramaturgique insoupçonnée, sinon seulement évoquée jusqu'ici, la faisant dès lors basculer vers des horizons bien plus tragiques. Quoique l'humour très powellien reste une des marques de fabrique de *The Goon*, et ce du premier au dernier volume, l'histoire se resserrera toujours un peu plus vers un climax

aussi déroutant et désespéré que poignant, transformant son béotien de héros en une véritable figure tragique et maudite.

Au final, au travers de la révélation progressive de plusieurs fils rouges narratifs ténébreux, *The Goon* est bien l'histoire, certes rocambolesque, mais surtout sombre et complexe de personnages aux trajectoires funestes, et ce, en dépit des apparences grand-guignolesques et loufoques des débuts. Des damnés ne pouvant, par quelque malédiction, trouver la paix en restant dans cette ville fantôme maudite, tout en ne pouvant se résoudre à la quitter.

Un brio narratif dû au mix brillant de récit mafieux (Powell connaît ses classiques), d'un humour noir corbeau, des codes du *buddy movie*, et d'horreur *freaks*, le tout avec un sens esthétique prodigieux. Powell, qui gagnera en assurance et en technicité au fil des numéros, oscillera constamment avec un style mariant crayonné et teintes aquarelles tour à tour *pulp*, flashy ou délavés, dans des découpages et cadrages directement hérités de tout un pan du cinéma, aussi bien du film noir des années 1940 que du film bis ou horrifique. Un copieux repas graphique que viendront agrémenter quelques savoureux *guests* le temps d'une histoire courte ou d'illustrations et autres *variant covers*, notamment Kyle Hotz, Tony Moore, Mike Mignola (son monstre rouge fera même une apparition remarquée), ou encore Mike Ploog. Une belle brochette d'artistes, Powell en tête, pour un personnage devenu indéniablement culte et indispensable des *comics* indé.

Henri Delecroix



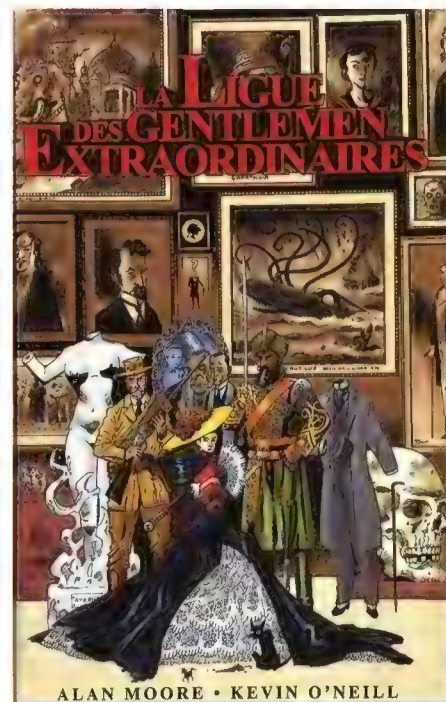
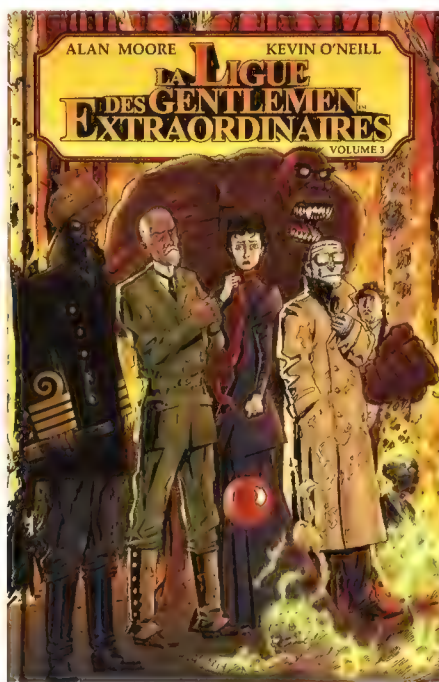
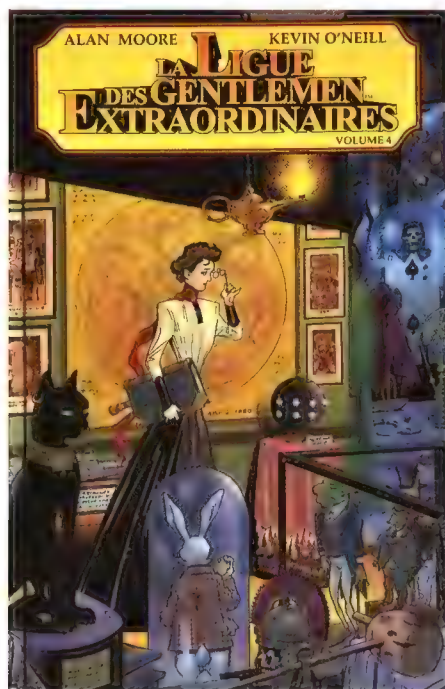
LA LIGUE DES GENTLEMEN EXTRAORDINAIRES

Vengeurs de l'Angleterre victorienne, rassemblement !

Lorsque le plus incroyable des scénaristes de *comics* se lance dans une entreprise de réappropriation de la fiction victorienne à des fins super-héroïques, il ne faut pas s'attendre à une série ordinaire. Car Alan Moore ne fait jamais rien comme personne, c'est bien connu !

FICHE TECHNIQUE

Scénariste : Alan Moore
 Illustrateur : Kevin O'Neill
 Coloriste : Ben Dimagmaliiw
 Année de la première édition
 du volume 1 en langue originale : 1999
 Éditeur original : America's Best Comics



Dans le genre des (super-)héros qui sauvent le monde, Alan Moore a déjà beaucoup donné, et selon toutes les approches possibles, lorsqu'il crée en 1999 la collection America's Best Comics (ABC), éditée par le label Wildstorm fondé par l'artiste Jim Lee (*Batman: Silence*) lorsqu'il officiait chez Image. C'est au sein d'ABC que Moore

imagina plusieurs séries phares de son – immense – répertoire : l'hommage aux récits *pulp* *Tom Strong*, le pastiche super-héroïque des séries télévisées policières *Top Ten* ou la saga ésotérique *Promethea*. Et, *last but not least*, la *Ligue des gentlemen extraordinaires* qui nous intéresse ici. Le concept est au départ assez simple, et ô combien réjouissant : dans un univers parallèle incluant tout

ce que la fiction littéraire a pu produire de personnages et de récits, la mystérieuse Mina Murray (ex-amante et victime d'un certain comte roumain aux dents longues) est chargée de recruter un contingent de « gentlemen extraordinaires » afin de lutter contre les différents dangers menaçant le Royaume-Uni. Soit, dans un premier temps, l'aventurier Allan Quatermain, le marin



renégat Nemo, un psychotique homme invincible et le schizophrène docteur Henry Jekyll. Une belle brochette de surhommes en tous genres, que la première mission mènera à affronter les manigances de l'énigmatique M (chef des services secrets britanniques) et du redoutable criminel asiatique Fu Manchu.

Le concept est puissant et alléchant, et semble couler de source pour ce grand magicien des mots qu'est Alan Moore. D'abord, il y a cette idée d'une super-équipe, lointaine itération des Vengeurs de Marvel (avec Jekyll/Hyde à la place de Banner/Hulk), comme le scénariste britannique sait les écrire avec tant de force (*Watchmen*, bien sûr, ou *Top Ten*), et qui trouve ici sa déclinaison la plus extrême. Difficile de faire plus incompatibles que les caractères à l'œuvre dans cette saga : égotisme, lâcheté, misanthropie, sociopathie, mensonges et addictions diverses... Les tares sont nombreuses et décrites avec délectation par l'auteur. Pourtant, c'est bien parce qu'ils sont mal assortis qu'ils en deviennent les « héros » qu'ils doivent être. Moore s'amuse de ces protagonistes, tous issus d'un classique de la littérature de l'époque victorienne, brochant sur les personnalités écrites par Bram Stoker, H. G. Wells ou Jules Verne, pour mieux les inscrire dans l'incroyable

univers qu'il crée autour d'eux. Car c'est bien là, au-delà des bons mots, des coups de provoc et de l'attendu récit d'aventures, que se situe le projet de Moore : (ré)inventer un monde absolu dans lequel TOUTES les fictions sont la réalité. Ni plus ni moins.

Alors certes, dans le premier volume des aventures de la Ligue, ce concept n'est qu'un fond contextuel, jouissif et ludique (c'est un vrai plaisir que de rechercher toutes les références disséminées ici et là), mais qui peut encore s'apparenter à un simple jeu d'écriture comme Alan Moore n'aura eu de cesse d'en proposer. Mais c'est à la lumière des volumes suivants (cinq au total, en comptant les récits « annexes ») que le *magnum opus* du scénariste prend sens. Que l'on pense aux mondes uchroniques des Gardiens ou de *V pour Vendetta*, à la relecture historico-pornographique des destins d'Alice (revenue du pays des merveilles), de Wendy (jadis compagne de Peter Pan) et Dorothy (réchappée du monde d'Oz) dans *Filles perdues* ou au palimpseste lovecraftien ultime que sera *Providence*, on voit bien que toute l'œuvre de Moore trouve sa quintessence dans le récit proprement prodigieux et magistral des déboires de Miss Murray et de ses camarades.

Le résultat ne saurait être aussi probant sans l'apport d'un dessinateur de talent. Et Moore a toujours su s'accompagner avec



goût et sûreté. Illustrateur anglais reconnu pour son travail sur le décupant *Marshall Law* (avec Pat Mills), Kevin O'Neill avait déjà collaboré avec Alan Moore sur deux épisodes pour DC Comics (dont l'excellent « Tygra » consacré au Green Lantern Corps). Son trait expressionniste, ultra-dynamique, et son sens du baroque et de la démesure conviennent à merveille au style recherché pour les épisodes de la Ligue. Parfaitement secondé par le coloriste Ben Dimagmaliiw, O'Neill fait des merveilles sur cette série, jouant autant sur les atmosphères (les passages au pensionnat de jeunes filles) que sur les scènes-chocs (la première apparition de Hyde, les nombreux combats bien sanglants), croquant ses personnages avec minutie et justesse. À la manœuvre sur l'ensemble de la saga, du premier volume à la très mélancolique conclusion, 22 ans plus tard, O'Neill aura su être le compagnon idéal d'un Alan Moore au sommet de son art. Et c'est même lui qui aura eu l'insigne honneur, à la faveur d'une « tempête » (comme se nomme le dernier volume de la Ligue) au titre prophétique, de clore la carrière de scénariste de bédé du génie barbu. Ultime preuve, s'il en fallait, de l'importance capitale de ce monument du *comics*. Merci l'artiste.

Fred Wulfsch

100 BULLETS

Le chef-d'œuvre de Brian Azzarello et Eduardo Risso

Et si un beau jour, un parfait inconnu venait vous trouver avec une valise, un revolver et cent balles intraçables, ainsi que la photo de la personne qui a rendu votre vie misérable ? C'est le point de départ d'un thriller machiavélique, emblème des grandes publications du Vertigo des années 2000.

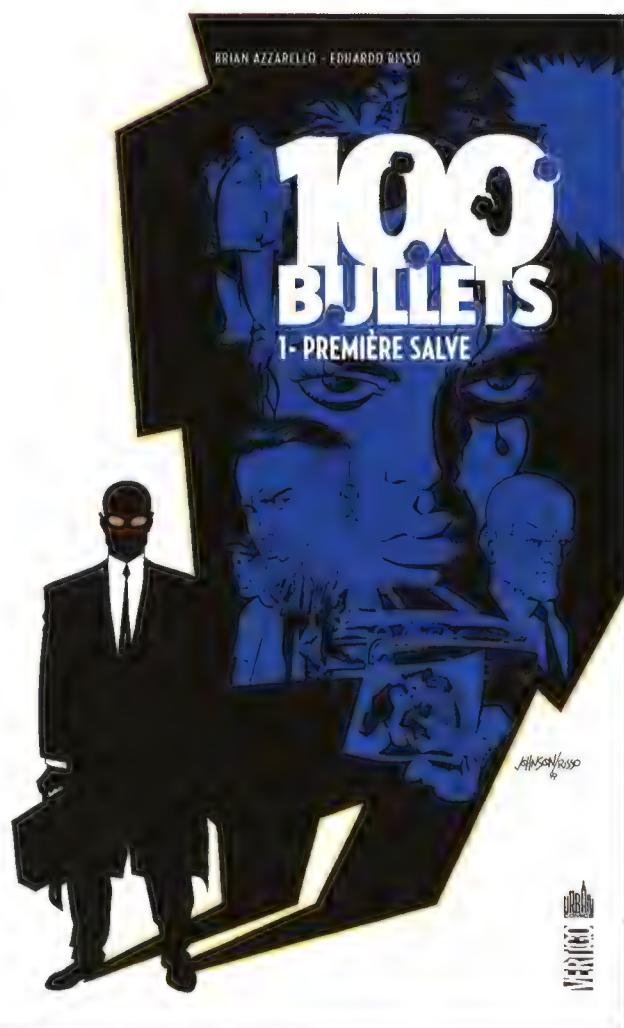
FICHE TECHNIQUE

Scénariste : Brian Azzarello
 Illustrateur : Eduardo Risso
 Coloriste : Grant Goleash
 Année de la première édition
 du volume 1 en langue originale : 1999
 Éditeur original : Vertigo

100 *Bullets* fait partie des titres à la plus grande longévité au sein du label Vertigo de DC Comics. Cette série menée par Brian Azzarello et Eduardo Risso comporte en effet 100 numéros – soit un numéro pour chacune des balles dont il est question dans le titre. Pourtant, il aura fallu quelque temps aux lecteurs de l'époque pour comprendre qu'ils se tenaient devant l'un des meilleurs polars jamais publiés dans la bande dessinée américaine. Une fresque tentaculaire aux nombreux personnages, dont les tenants et aboutissants ne se dévoilaient que doucement, au fil des arcs. Mais reprenons sur le concept de base.

Au début de *100 Bullets*, le lecteur est amené à rencontrer le mystérieux agent Graves. Ce dernier va, au fil de courtes histoires a priori déconnectées les unes des autres, retrouver de parfait(e)s inconnu(e)s, en proie à une très mauvaise passe dans leur vie. Graves leur fait alors une proposition redoutable : dans un attaché-case se trouvent à la fois toutes les preuves envers la personne qui a fait de leur vie un enfer, mais aussi un revolver, et une centaine de balles, supposément intraçables. Arrive alors la question fatidique : si l'on vous donnait l'opportunité de vous faire vengeance sans être inquiété des conséquences de vos actes, que feriez-vous ? Une interrogation sur les limites morales de chacun qui n'est en fait que les prémises d'une intrigue bien plus vaste. On découvre par la suite que Graves est en fait le leader d'un groupe qui se faisait appeler Minutemen, chargé de protéger les membres d'une organisation mafieuse, le Trust. Bien des années plus tôt, le Trust avait trahi le groupe censé le protéger, et l'intrigue de très long terme de *100 Bullets* montre en réalité le plan machiavélique de complexité de Graves pour se venger de ses anciens employeurs.

Toute la force de *100 Bullets* réside dans la parfaite entente entre son scénariste et son dessinateur. Si les premières histoires semblent décousues, Azzarello manie ses nombreux personnages avec une aisance qui force l'admiration, alors que le lectorat est amené à





rencontrer et retrouver des personnages aujourd'hui devenus culte dans le paysage de la bande dessinée américaine : Graves, bien sûr, mais aussi Lono ou Isabelle « Dizzy » Cordova. Au long de ce récit-fléuve, l'auteur utilise à merveille tous les codes du polar et du récit noir. Les protagonistes de *100 Bullets* sont tous faillibles, font des erreurs parfois terribles, et tout le monde ne sortira pas indemne du récit. Associé à cette force de narration, c'est le style d'Eduardo Risso qui est exemplaire.

Le dessinateur sait manier les différents plans au sein de ses cases pour faire vivre à la fois les personnages au premier plan comme ce qui se passe à l'arrière, dans un jeu continu d'allers-retours pour faire vivre deux scènes à la fois. Les personnages, nombreux, sont malgré tout immédiatement reconnaissables, tant par des signes distinctifs que l'artiste leur donne que pour l'allure générale et le trait cassé du dessin. Comme dans les histoires à qui *100 Bullets* rend hommage, les défauts et les failles des héros et héroïnes se ressentent physiquement. Risso n'hésite pas non plus à forcer le trait et à déformer le physique de ses protagonistes, ou à les plonger dans le noir pour faire ressortir un détail (façon *Sin City*), ce qui donne à certains passages une allure surréaliste du plus bel effet. La maîtrise des aplats de noir

et des clairs-obscur participe à l'ambiance de polar qui règne sur l'intégralité du récit, tandis que Risso ne lésine jamais sur les scènes les plus crues ou les plus violentes, qui là aussi apportent une certaine saveur.

C'est par sa longueur, qui colle au concept du titre, par une histoire qui a su se développer sur 100 numéros, mais aussi pour sa galerie de personnages atypiques que *100 Bullets* fait partie de notre sélection. Récompensé par un Eisner Award mais aussi un Harvey Award, le titre a été publié tout au long de la décennie 2000 chez Vertigo, et reste l'une des publications les plus emblématiques de ce label aujourd'hui éteint. Azzarello et Risso ont collaboré à plusieurs reprises, sur *Spaceman*, *Batman: Broken City* ou *Flashpoint: Knight of Vengeance*, *Moonshine*, et l'association de ces deux compères ne donne à chaque fois que de merveilleux résultats.

Arnaud Tomasini



EARTH X

Le futur de l'univers Marvel vu par Alex Ross

Basé sur des *concept design* de l'artiste Alex Ross, *Earth X* raconte un futur de l'univers où tous les habitants de la Terre ont obtenu des super-pouvoirs, banalisant les super-héros mais questionnant ce qu'est le véritable héroïsme lorsque le sort de la planète est en jeu.

FICHE TECHNIQUE

Scénaristes: Jim Kruegger et Alex Ross
 Illustrateur: John Paul Leon
 Coloriste: Matt Hollingsworth
 Année de la première édition
 du volume 1 en langue originale: 1999
 Éditeur original: Marvel Comics

Earth X est né d'une demande du magazine *Wizard* auprès de l'artiste Alex Ross. Célèbre pour les deux œuvres magistrales réalisées dans un style de peinture hyper-réaliste considérées comme des chefs d'œuvres *Marvels* et *Kingdom Come*.



La première racontait les débuts des personnages de Marvel Comics vu par un simple journaliste tandis que la deuxième imaginait le futur des personnages de DC Comics au travers des yeux d'un pasteur recueillant les confessions d'un super-héros vieillissant et mourant.

Fort de ces deux œuvres majeures, *Wizard* demande à Alex Ross de dessiner une version futuriste de l'univers Marvel.

Le cahier de dessin d'Alex Ross est d'abord republié avec l'autorisation de Marvel Comics. Ce dernier est à la recherche de projets pouvant lui permettre de sortir d'une très mauvaise période pour lui juste avant l'entrée dans le nouveau millénaire. Cette conjonction de facteurs va conduire à une œuvre extrêmement disruptive, comme les périodes de difficulté des éditeurs accouchent très souvent.

L'éditeur demande alors officiellement à l'artiste de travailler sur ce qui deviendra une maxi-série limitée de 12 numéros en lui proposant de s'adjoindre les services du scénariste Jim Kruegger afin d'organiser ses notes initiales et de développer l'entièreté du scénario.

Earth X débute sur la Lune où le robot X-51 (plus connu sous le nom de Machine Man) se voit proposer de devenir les yeux de Uatu le gardien (The Watcher) de la terre des héros Marvel car il a perdu la vue.

Dans cette version dystopique du futur de l'univers Marvel, Mister Fantastic cherche à régler les problèmes d'approvisionnement énergétique de l'humanité tandis que Flèche Noire (Black Bolt) souhaite, lui, apporter une solution au racisme que les humains ont pour son peuple d'Inhumains (Inhumans).

Mais les choses ne vont malheureusement pas se passer comme prévu et l'humanité tout entière va subir ce qui sera appelé The Plague X et qui va donner à tous les humains des super-pouvoirs. Les idoles d'hier vont être déçues de leur piédestal car considérées comme responsables de cette catastrophe et des événements particulièrement traumatisants qui vont la suivre.

En effet, lors du déclenchement de The Plague X, de nombreuses batailles vont débiter et causer de très nombreuses victimes, tant chez les humains que les super-héros et super-vilains. De plus, tout un chacun possédant maintenant des super-pouvoirs, les super-héros ne sont plus vus comme des êtres à part.

La vie va devenir très compliquée pour ces héros ringardisés mais les événements ultérieurs vont démontrer que les menaces peuvent venir des personnages les plus simples comme des plus terribles menaces cosmiques. Lors de ces événements, les principaux personnages de l'univers Marvel vont alors démontrer que ce n'est pas nécessairement le pouvoir qui fait le héros.

Les dessins ne seront pas exécutés par Alex Ross lui-même mais par le dessinateur John Paul Leon et l'encreur Bill Reinhold. Alex Ross illustrera tout de même l'intégralité des couvertures de la série, ce qui lui donnera une cohérence graphique et aussi un attrait marketing très fort sur les lecteurs.

Le style de John Paul Leon, bien que moins « photographique » que celui d'Alex Ross, est extrêmement réaliste et apporte au lecteur une conscience très accrue de la réalité de la série qui par ailleurs, évolue dans une dystopie où les personnages de Marvel Comics subissent d'importantes modifications.

Le lecteur sera extrêmement surpris par la densité du récit et des références à l'univers Marvel. L'édition compilée contient de très nombreuses fiches de personnages qui permettent d'identifier les protagonistes mais également racontent leur évolution depuis les années qui sont familières au lecteur.

Les surprises sont de fait très nombreuses, bousculant le fan de l'univers Marvel. La série a d'ailleurs reçu un très bel accueil critique et est considérée comme une œuvre majeure de l'univers Marvel, dont elle représentera pour quelque temps le futur « officiel ».



De nombreuses idées de cette œuvre extrêmement foisonnante seront reprises ultérieurement par les scénaristes des comics Marvel en faisant plus un fil conducteur de certains développements que la vision du futur définitif de l'éditeur.

Devant le succès de la maxi-série, Marvels Comics va mettre en chantier une première suite nommée *Universe X* puis une deuxième nommée *Paradise X* sans John Paul Leon, malheureusement. L'accueil du public sera bien moins bon et la dernière série sera même en partie sabordée par les équipes éditoriales de l'éditeur, au grand dam des créateurs.

Cela n'empêchera pas Marvel Comics de revenir en 2020 sur le concept avec le *prequel* *Marvels X* qui raconte les conséquences de The Plague X au travers des yeux du dernier homme ne possédant pas de super-pouvoirs. Il n'en reste pas moins que la première série est une pièce majeure de l'univers Marvel, dont les idées ont infusé bien au-delà de son support originel puisque les spectateurs du film *The Eternals* auront eu la surprise de voir la théorie centrale de *Earth X* reprise dans le long métrage.

Jean-Michel Ferragatti

RISING STARS

Un univers super-héroïque autonome et cohérent

Le scénariste Joseph Michael Straczynski va réussir le tour de force de créer un univers inédit pour une série autonome qui insuffle à la fois la force des grands classiques avec des thèmes modernes et philosophiques à un univers cohérent. Plus besoin de décennies de continuité, un univers passionnant dans **24 comics**.

FICHE TECHNIQUE

Scénariste : Joseph Michael Straczynski

Illustrateur : Keu Cha

Coloriste : Liquid!

Année de la première édition

du volume 1 en langue originale : 1999

Éditeur original : Image Comics

Tout commence un soir à Peterson, petite ville de l'Illinois, lorsqu'une boule de feu traverse le ciel. Quelques années après, lors d'un accident d'école, un jeune garçon va faire preuve de capacités extraordinaires. Les 113 enfants (baptisés Specials) nés après le passage de cet aéroliithe possèdent-ils tous des super-pouvoirs ? Et si oui, quelle sera leur influence sur le monde. Le gouvernement américain va prendre les choses en main quitte à tordre un peu l'état de droit.



Des années après, le Special qualifié d'« invulnérable » est retrouvé mort. Qui a eu intérêt à tuer un raté ? Et comment ?

Le lecteur va alors suivre Poet, un autre Special et découvrir cet univers incroyable qu'est *Rising Stars*.

L'auteur et porteur du projet, Joseph Michael Straczynski, est un auteur reconnu lorsqu'il s'attaque au médium *comic*. Il a d'abord fait ses armes dans le monde de l'animation en participant notamment à la déclinaison en dessin animé du film *Ghostbusters*. Déjà fan de *comics*, il veille à la continuité des épisodes entre eux mais également vis-à-vis du film (le premier).

Avant même d'être un fan de *comics*, Straczynski est avant tout un amoureux de science-fiction et il réussit à proposer une saga de science-fiction très ambitieuse aux studios Warner Bros : *Babylon 5*.

La série est un très gros succès qui remporte de nombreux prix et impose Straczynski comme un auteur majeur. Il est à remarquer que la production par les studios Paramount de la série *Star Trek : Deep Space Nine* qui a un thème très similaire verra naître une controverse lancée par Straczynski, qui révélera avoir montré une première version refusée de son projet à Paramount.

Après le succès de *Babylon 5*, Straczynski va lancer son propre label de *comics* : Joe's Comics, au sein du studio Top Cow Productions créé au sein de la coopérative Image Comics.

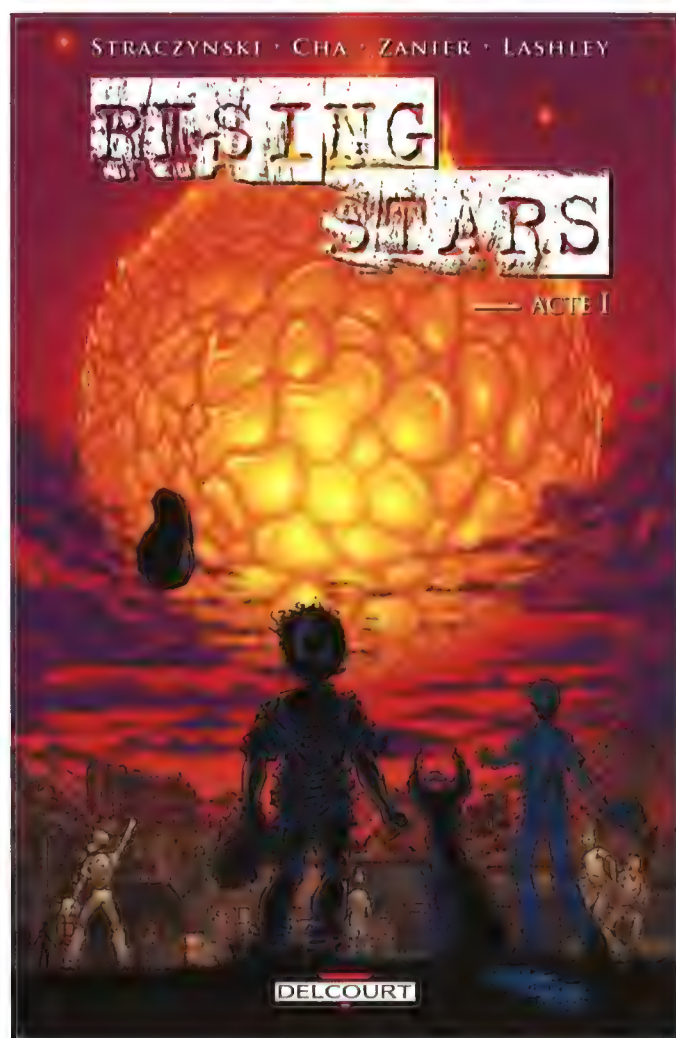
Son premier titre est donc *Rising Stars* qui va avoir un énorme succès grâce avant tout à un scénario brillant qui tient en haleine le lecteur.

La partie graphique est plus ou moins convaincante selon les équipes d'artistes. Néanmoins, les épisodes restent toujours extrêmement lisibles et emportés par l'intrigue.

La série va tout de même subir des retards assez importants tandis que l'intrigue développée par l'auteur se densifie en faisant appel à des thèmes des plus philosophiques et en prise avec l'actualité. Comment les « normaux » réagiraient-ils en face d'individus dotés de super-pouvoirs ? Comment le gouvernement et les institutions des États-Unis réagiraient-ils ? Quelles seraient leurs tentations ?

Abordant les thèmes des abus sur enfants, de la puberté, de la sexualité, du genre (tous déjà abordés dans *Babylon 5*) et du passage à l'adolescence mais également de la manipulation et des cultes religieux, Straczynski va peindre par petites touches le tableau d'un univers réaliste et extrêmement riche sur des sujets habituellement légers.

Seront également abordées les notions complexes d'héroïsme, de morale et du patriotisme, tout en conservant tous les codes du genre que sont les costumes, les identités secrètes et les grands archétypes montrant la grande maîtrise du médium par l'auteur.



Et début 2003, coup de théâtre. *Rising Stars* s'arrête en pleine intrigue à trois épisodes de la fin programmée de la série.

Top Cow Productions a signé un accord avec le studio de cinéma MGM pour l'adaptation de la série en film. Un premier scénario est commandé à Joseph Michael Straczynski qui découvre avec rage que son travail a été réécrit et qu'il ne peut s'y opposer.

Il décide donc de bloquer la livraison des trois derniers scénarios du *comics*. L'aventure avec Paramount a visiblement porté ses fruits.

Près de deux ans après, le contentieux est réglé et le film ne sortira d'ailleurs jamais. Top Cow Productions a transigé et accordé les droits exclusifs du logo de son label et de *Dream Police*, une anthologie écrite pour eux par Straczynski, qui sera finalement publié chez Marvel Comics. Car entre-temps, l'auteur, fort du succès de *Rising Stars*, a signé un contrat d'exclusivité avec le leader des *comics*.

Heureusement, *Rising Stars* verra les trois derniers épisodes publiés sur une superbe anaplodiplose renvoyant à ses tout débuts qui clôt

magnifiquement cette aventure. Quelques séries annexes (*spin-offs*) se passant pendant la série principale seront publiées mais ne sont absolument pas indispensables à la compréhension de celle-ci.

Pour la petite histoire, Joseph Michael Straczynski est né à Paterson, qui n'a jamais vu son ciel traversé par une comète même si au minimum un de ses citoyens a produit des œuvres vraiment très spéciales.

Jean-Michel Ferragatti



THE AUTHORITY

Un des comics les plus adultes possible

Série ancrée dans la géopolitique réelle, *The Authority* peut être perçu comme dérangeant ou bien complètement en prise avec son époque. Violent mais traversé de thèmes philosophiques, il porte un regard sur notre société au travers du prisme d'un univers super-héroïque extrêmement crédible et structuré.

FICHE TECHNIQUE

Scénariste: Warren Ellis
 Illustrateur: Bryan Hitch
 Coloriste: Laura Depuy
 Année de la première édition
 du volume 1 en langue originale: 1999
 Éditeur original: WildStorm Productions

The Authority est la poursuite d'une des premières séries publiées par l'éditeur Image Comics lorsque au sommet de leur gloire, des dessinateurs stars de Marvel Comics décident de voler de leurs propres ailes et de se libérer des contraintes que leur imposent les grands éditeurs *mainstream*.

Jim Lee, qui connaît le succès avec *Uncanny X-Men*, crée plusieurs séries dont *Stormwatch*. Comics choral, l'équipe de *Stormwatch* agit sous l'égide des Nations unies à partir de SkyWatch, un satellite orbital dirigé par The Weatherman. Son rôle est celui de forces spéciales intervenant sous la supervision de l'ONU lors des situations de crises au niveau mondial.

Stormwatch jouit d'un succès d'estime mais ne trouve réellement une reconnaissance qu'avec l'arrivée du scénariste britannique Warren Ellis qui va introduire de nouveaux thèmes et personnages. Il apparaît ainsi que *Stormwatch* cache de nombreux secrets avec, entre autres, une équipe secrète dont seuls deux membres survivront. Il s'agit d'Apollo et Midnighter qui sont en réalité un couple homosexuel pastiche de Superman et Batman.

Lors de ces interventions, *Stormwatch* découvrira que leur univers est interconnecté avec d'autres univers alternatifs et qu'il est possible de passer de l'un à l'autre au moyen d'une déchirure entre les dimensions nommées The Bleed (la plaie) qui sera pleinement exploitée dans une série « sœur », *Planetary*.

Malgré tout, les ventes de la série ne sont pas extraordinaires et Ellis décide de profiter du crossover *WildC.A.T.S./Aliens* pour supprimer la majorité des membres de l'équipe et lancer *The Authority*.

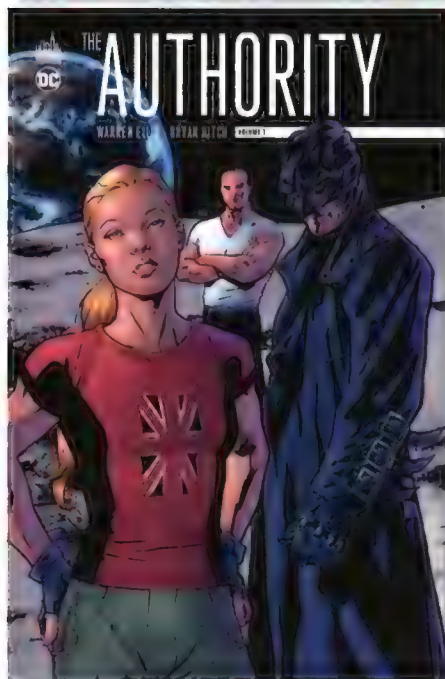
Les thèmes majeurs explorés dans *Stormwatch* sont toujours présents mais cette fois-ci sans « filtres ». Basé sur *The Carrier*, une gigantesque base sentiente placée aux carrefours des univers et existant simultanément en tout temps et lieu, l'équipe va décider de prendre directement les affaires de l'humanité en main sans se soucier des instances officielles.

Sous le nom de *The Authority*, les rares survivants de *Stormwatch* rassemblent de nouveaux membres pour constituer une organisation

supranationale qui intervient dans les affaires du monde, y compris les conflits entre États de manière totalement autonome et non plus juste sur les crises mondiales. Faisant le constat que leur précédente émanation n'a en rien arrangé l'état du monde, ils décident de prendre les choses en main directement.



Ce thème donnera lieu à de nombreux développements, y compris philosophiques sur le droit d'intervention des plus forts et des réactions des grandes puissances



mondiales qui ne disposent cependant pas de forces d'intervention suffisantes pour affronter une équipe dotée de super-pouvoirs quasi divins.

Et c'est là une autre spécificité de *The Authority*. Warren Ellis structure son équipe autour de figures mystiques rattachées à des principes directeurs extrêmement novateurs et intéressants. Ainsi, Apollo et Midnighter sont les incarnations des principes de la lumière et de l'ombre.

Jenny Sparks, la leader de l'équipe, est « l'esprit du xx^e siècle » et ses pouvoirs sont à base d'électricité tandis que Jack Hawksmoor est l'incarnation des esprits des grandes cités qui lui confèrent ses pouvoirs. Éloigné du milieu urbain, il devient faible et malade.

Enfin, deux principes antinomiques que sont la nature et la technologie sont représentés par The Doctor qui est un shaman possédant des pouvoirs magiques, et The Engineer qui à l'inverse est capable de prendre le contrôle des machines. Ces deux-là sont d'ailleurs issus de lignées qui commencent avant eux et se poursuivront après.

Les scénarios de Warren Ellis sont extrêmement inspirés des événements réels et peuvent être vus comme des réflexions philosophiques sur l'état du monde, de la société et des grands enjeux au travers de l'incarnation des grands principes mystiques que représentent les héros.

Les thèmes des réalités alternatives sont également très présents avec plus spécifiquement des thématiques *steampunk* très liées au personnage de Jenny Sparks et du fait qu'elle soit britannique et extrêmement atypique. Elle jure comme un charretier, fume comme un pompier et est « la première femme des *comics* » à avoir une poitrine menue (Ellis dénonce ainsi l'hypersexualisation des corps féminins dans le médium).

Bryan Hitch apporte lui un dessin extrêmement lissé avec une lisibilité extrêmement forte bien qu'il s'agisse d'un *comics* d'équipe comportant de nombreux personnages.

Jim Lee s'éloignera petit à petit de la structure Image Comics dont il est pourtant fondateur et *The Authority* sera publié



directement sous le label WildStorm Productions qui sera ensuite revendu par son fondateur à DC Comics dont il prendra la vice-présidence.

Jean-Michel Ferragatti

ALIAS

Quand Marvel se met au polar bien noir !

Est-il possible de faire du *comics* de super-héros pour adultes ? Et par ce terme, on ne parle pas que de violence graphique, mais bien des thématiques abordées – comme la dépression ou les agressions sexuelles. Avec *Alias*, Brian M. Bendis a prouvé que oui, c'était réalisable – et avec brio par-dessus tout.

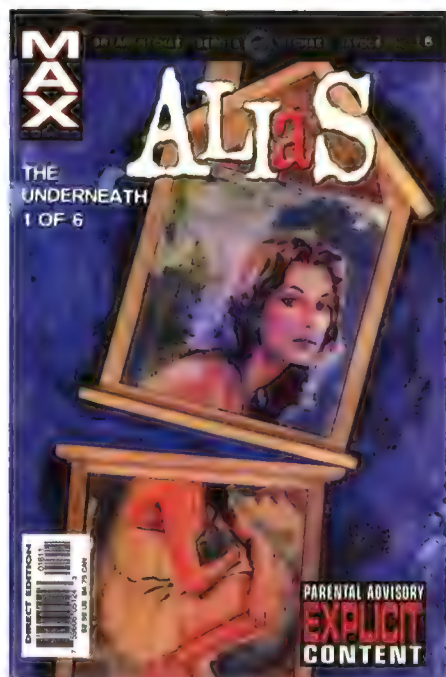
FICHE TECHNIQUE

Scénariste : Brian M. Bendis
Illustrateur : Michael Gaydos
Année de la première édition
du volume 1 en langue originale : 2001
Éditeur original : Marvel Comics



En 1954, à la suite de la publication de l'essai *Seduction of the Innocent* du Dr Frederic Wertham, l'ensemble des éditeurs de bande dessinée américaine invente un système d'autocensure baptisé Comics Code Authority. Sous cette appellation, les maisons d'édition s'imposent de mettre de côté tout un tas de thématiques et de représentations de la violence, afin que les *comics* ne puissent pas prétendument pervertir les jeunes esprits. En résulte une longue période de disette créative, dans laquelle les *comics* proposeront des histoires très bon enfant, parfois absurdes, sans que les auteurs puissent réellement exprimer tout le fond de leur pensée. Bien qu'à partir des années 1970, et l'avènement de ce qu'on appelle le *Bronze Age* (ou « âge de bronze ») des *comics*, les règles du Comics Code soient bafouées à de nombreuses reprises, le code en question reste officiellement en vigueur. En conséquence, il est encore longtemps considéré que les *comics* doivent plus ou moins s'adresser à un jeune public. Au début des années 2000, Marvel abandonne le Comics Code, désireux de proposer sa propre classification sur ses contenus, afin de publier des *comics* pour différentes tranches d'âge. Ainsi naît en 2001 le label Max, constitué de séries exclusivement destinées à un public adulte. Parmi celles-là, on trouvera *Alias*.

Le scénariste Brian Michael Bendis, qui en 2001 n'en est qu'aux débuts de sa carrière chez Marvel en ayant lancé la série *Ultimate Spider-Man*, imagine le personnage de Jessica Jones qui sera l'héroïne de cette série *Alias*. Il est dit d'ailleurs que le label Max a en partie été créé pour pouvoir publier ce *comic book* en particulier. Jessica Jones est une ancienne super-héroïne, qui répondait au nom de Jewel, et qui a délaissé sa carrière faite de costumes et de super-pouvoirs pour devenir détective privée. Elle enquête alors au bon vouloir de ses clients sur des histoires de conspirations politiques, d'adolescentes en fuite, alors que le lecteur apprend à découvrir un personnage hanté par son passé, prompt à l'alcoolisme et à l'utilisation à outrance de médicaments, et qui n'hésite pas à s'envoyer en l'air avec Luke Cage dès les premiers numéros. Aujourd'hui, ça ne paraît pas être grand-chose, mais ces scènes-là n'étaient pas du tout banales à l'époque

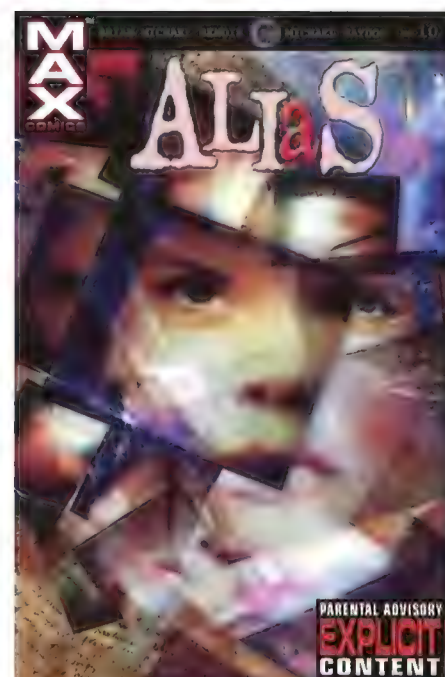


pour des *comics* de super-héros Marvel. Brian M. Bendis, dont les débuts de carrière ont été largement marqués par le polar, et qui fera par la suite un passage remarqué sur la série *Daredevil*, adapte les codes du récit noir à son héroïne. La tonalité est mature, les enquêtes prennent parfois un tournant poisseux – comme lorsque le lectorat en découvre plus sur le passé de Jessica Jones et ses liens à un mystérieux Purple Man. On découvre alors que lors de sa précédente vie en tant que Jewel, Jones a été manipulée et contrôlée par ce super-vilain, avec un traumatisme clairement décrit comme une forme d'agression/emprise sexuelle par le prisme de la manipulation mentale. *Alias* profite également de la science du dialogue de Brian Michael Bendis, qui s'en donne à cœur joie pour faire des échanges de « répliques mitrillettes », le langage de Jessica Jones se montrant particulièrement corsé.

En outre, la série *Alias* profite des services de dessinateurs talentueux. Michael Gaydos s'occupe des dessins d'une bonne partie de la série, tandis que les séquences de flashbacks essaient d'adapter des styles



de *comics* d'époque. Aux couvertures, on retrouve l'illustrateur David Mack, dont le style tout en peinture apporte lui aussi une personnalité distincte à la série. Ces deux artistes resteront à jamais des collaborateurs



fréquents de Bendis tout au long de sa carrière. La série *Alias* est nommée en 2004 pour deux Eisner Awards (l'équivalent des Oscars pour les *comics*) et engendra une suite tout aussi reconnue pour sa qualité : *The Pulse*. Dans cette seconde série, Jessica Jones est en effet embauchée comme rédactrice pour le supplément « The Pulse » du *Daily Bugle*, qui est dédié aux super-héros. Jessica Jones peut puiser dans son ancienne vie pour ses écrits, tandis que Bendis profite de la série pour ramener son autre carrière, de journaliste, dans la bande dessinée.

La popularité de Jessica Jones est telle que l'héroïne aura droit à une adaptation en série télévisée du côté de Netflix, depuis recasée chez Disney+, avec une première saison qui puise très largement dans la série *Alias* pour son intrigue. Jones est incarnée à l'écran par Krysten Ritter, et Netflix donnera à la détective privée trois saisons. Dans les *comics*, elle a eu droit à plusieurs séries de *comics* dédiées, souvent de bonne facture, mais *Alias* restera à jamais le *comic book* qui l'a révélée.

Arnaud Tomasini

BATMAN SILENCE

Le blockbuster ultime du justicier de Gotham City!

Il aura fallu l'alliance impromptue d'un auteur de génie et d'un dessinateur surdoué pour qu'explode à nos rétines la saga événementielle qui nous intéresse ici. Un récit resserré autour de Batman et de ses nombreux ennemis, qui poussera le héros dans ses derniers retranchements.

FICHE TECHNIQUE

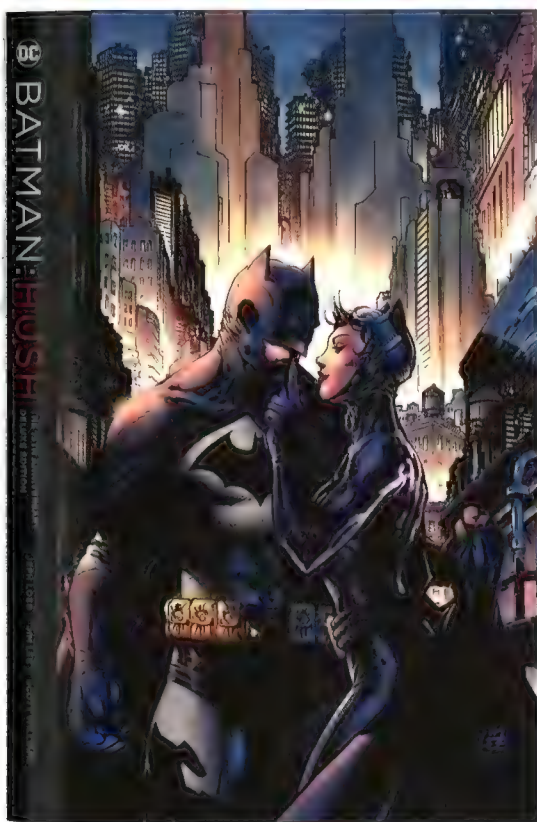
Scénariste: Jeph Loeb
 Illustrateur: Jim Lee
 Coloriste: Alex Sinclair
 Année de la première édition
 du volume 1 en langue originale: 2002
 Éditeur original: DC Comics

Tout juste réchappé d'un complot ayant visé Bruce Wayne après le meurtre de son ancienne amante Vesper Fairchild, le Chevalier Noir est confronté à un nouveau défi de taille: alors que son ami d'enfance, le chirurgien Thomas Elliott, réapparaît dans sa vie, la quasi-totalité de ses ennemis semble s'être liguée pour en finir avec lui. Il faudra l'aide – et plus si affinités – de Catwoman, ou de Superman, pour que Batman parvienne à aller au bout de cette enquête. Voilà pour le synopsis, assez succinct, de la saga *Silence* (*Hush* en version originale, 12 épisodes au total) qui va remettre les aventures du justicier de Gotham sur le devant de la scène. Et des devantures des boutiques spécialisées! Lorsque DC Comics annonce le retour du scénariste Jeph Loeb sur sa série phare *Batman*, c'est pour faire suite à la prestation du spécialiste en polar Ed Brubaker, qui aura notamment participé au récit *Batman: Meurtrier & Fugitif*. L'objectif de l'éditeur est simple: proposer à son lectorat un authentique *blockbuster* apte à engranger les dollars tout en rassasiant l'amateur de récits spectaculaires et jouissifs. C'est pour cette raison que le scénariste se trouve à collaborer avec l'un des noms les plus en vue de l'industrie des *comics* à cette époque: la superstar du dessin Jim Lee. Autant dire que leur alliance ne pouvait pas ne pas être explosive!

Pour les fans de Batman, Jeph Loeb est le scénariste célèbre d'un diptyque culte mettant en scène le personnage et la faune criminelle qui l'entoure: *Un long Halloween* (en 1996) et *Amère victoire* (en 1999). Deux récits exemplaires, situés dans les premières années de service du héros, avec la naissance de Double-Face et les débuts de Robin, et qui bénéficiaient du trait si expressionniste du surdoué Tim Sale pour mieux croquer toute une galerie de super-vilains absolument dévastateurs. Fidèle à sa méthode d'écriture, Loeb semble ici emprunter un chemin qu'il maîtrise à la perfection, en opposant Batman à un impressionnant déroulé de tout ce que son univers connaît de plus malfaisant. C'est bien simple, si l'on excepte un Bane



ou un Zsasz, c'est presque toute la racaille gothamienne qui vient mettre des bâtons dans les roues de la Batmobile, les cadors Joker ou Ra's al Ghul n'étant pas en reste. Mais un tel défilé de « stars » ne serait rien sans une histoire qui tient la route. Et c'est bien là que le talent de Loeb se fait sentir, dans cette manière d'allier les mécanismes d'une enquête implacable aux tourments d'un Bruce Wayne confronté aux fantômes de son passé. Romantisme et amitié, vengeance et folie, les sentiments se bousculent dans la tête du héros, pendant que le lecteur assiste à la naissance d'un nouveau vilain, et que certains mécanismes narratifs se retrouvent bousculés par un auteur au sommet de son art (voir l'utilisation du Riddler pour s'en convaincre).



Habitué à collaborer avec des illustrateurs à forte personnalité artistique (Sale, donc, mais aussi Ed McGuinness sur ses récits consacrés à Superman), Jeph Loeb est donc de nouveau accompagné d'un cadreur du dessin : Jim Lee. L'artiste américano-coréen, révélé dans les années 1990 par son travail chez Marvel (dont la reprise des X-Men par Chris Claremont en 1991) puis son appartenance au groupe de « rebelles » ayant fondé Image Comics. Épaulé par les fidèles Scott Williams (qui encre ses crayonnés) et Alex Sinclair (aux couleurs), la superstar profite de l'opportunité unique de s'essayer au personnage phare de DC pour donner toute la mesure de son énorme talent. Son découpage ultra-dynamique, ses expérimentations chromatiques (sur les séquences en flashback), ses pleines pages foudroyantes et ses icônes superhéroïques aux postures quasi divines, tout concourt à offrir aux lecteurs une expérience hors norme. L'effet est dévastateur, et allié au rythme haletant du scénario de Loeb, fait que l'on en prend plein les yeux. Entre les héroïnes (et vilaines) prenant des poses suggestives et les nombreux combats qui parsèment le récit, difficile de faire la fine bouche. Et c'est bien ce qui



va faire de cette saga LE hit des *comics* de super-héros du début des années 2000.

Car dès la publication du premier chapitre (*Batman* #608, octobre 2002), le succès est immédiat. Les précommandes explosent et lecteurs comme critiques saluent la réussite du dynamique duo. En France, la saga est l'occasion pour le défunt éditeur Semic de lancer en fanfare (et au prix-choc de 1 euro !) une nouvelle série kiosque *Batman* (en février 2003), avec un succès d'estime qui ira en s'amenuisant, la collection s'arrêtant au numéro 13. Mais qu'importe, ceux qui ont à l'époque acheté le magazine ont pu découvrir une histoire à nulle autre pareille. Et dont les répercussions sont encore d'actualité dans les récits de Batman 20 ans plus tard : Catwoman s'est définitivement rapprochée de son ténébreux encapé, et Silence a bien rejoint la monstrueuse parade des fêlés de la ville de Gotham (comme l'attesteront les excellentes séries de Paul Dini, *Hurt of Hush* et *Streets of Gotham*). Un coup d'éclat, donc, comme une apothéose formelle de ce qu'est l'art séquentiel américain *mainstream*. Certains ne s'en sont jamais remis.

Fred Wulsch

ULTIMATES

Bain de Jouvence pour les Vengeurs

Envie de découvrir l'univers des Avengers ? Mais découragé d'emblée de devoir rattraper plusieurs décennies de publications et d'univers entrecroisés, pour une continuité souvent fort confuse ? Pas de panique, Mark Millar proposait en 2002 de reprendre tout ça à la sauce XXI^e siècle, pour une œuvre qui deviendra fondatrice à plus d'un titre.

FICHE TECHNIQUE

Scénariste : Mark Millar
 Illustrateur : Bryan Hitch
 Coloriste : Paul Mounts
 Année de la première édition
 du volume 1 en langue originale : 2002
 Éditeur original : Marvel Comics



C'est devenu un air bien connu des lecteurs de *comics*. Lorsqu'une saga, un univers, ou le *background* d'un personnage deviennent trop lourds, confus, éparpillés, c'est qu'il est temps de faire peau neuve. Mais comme ce sont dans les vieilles marmites que l'on fait les meilleures soupes, autant juste reprendre à zéro, remettre à neuf, redémarrer une mythologie, sans nécessairement en changer les fondamentaux. Une initiative motivée avant tout par un énorme argument commercial, c'est une évidence, le but étant d'attirer un nouveau public, et donc toujours élargir un peu plus le lectorat. Pour la Maison des Idées, Marvel, bien qu'ayant vu pléthore de récits devenir culte avec le temps, les années 1990 auront été une période particulièrement éprouvante. En effet, la société était alors quasiment au bord de la banqueroute. La situation plus que balbutiante de l'entreprise force alors Marvel à s'en sortir par n'importe quel moyen. Notamment avec la vente de plusieurs licences afin de lancer des gammes de jouets, ou encore des droits cinématographiques de leurs personnages à la Fox (expliquant l'arrivée au cinéma de *Blade* en 1998 ou des *X-Men* en 2000).

Il faut également avoir conscience que la firme jusqu'ici tentait depuis plusieurs décennies de conserver une certaine continuité dans son univers global, avec des personnages dont l'aura semblait désormais bien fatiguée. C'est ainsi que va germer l'idée d'une sorte de *reboot*, se basant sur cette idée simple : « Comment se comporteraient les mêmes super-héros s'ils "naissaient" de nos jours ? Quel impact auraient-ils sur notre quotidien ? Qui seraient-ils ? Comment réagiraient-ils s'ils étaient confrontés aux problématiques sociétales contemporaines ? » Le coup d'envoi est donné avec *Ultimate Spider-Man* en 2000 de Brian Michael Bendis et Mark Bagley, suivi en 2001 d'*Ultimate X-Men* par Adam Kubert et Mark Millar. Le même Millar continuera alors sa course en s'associant à l'illustrateur Bryan Hitch en 2002, afin de dépoussiérer l'une des plus grandes associations de super-héros de l'histoire des *comics* : les Avengers.



Sur la Terre 1610, de nos jours, le monde alors en plein trouble découvre l'existence d'êtres dotés de capacités extraordinaires. Des pouvoirs qui effraient, et menacent de faire basculer le monde dans le chaos. Nick Fury, chef du S.H.I.E.L.D., est chargé de créer une équipe de super-humains, aux compétences et personnalités éparses, dont l'équilibre des plus fragile risque à tout instant de voler en éclats. Ces héros en devenir vont alors devoir apprendre à travailler en équipe, afin de sauver la Terre d'une menace extraterrestre.

Ne jouissant pas encore de l'aura quasi intouchable qu'il acquit par la suite (ainsi que celle d'égoцентриque sympathique), Mark Millar se met en tête une refonte totale de l'image que le lectorat avait jusqu'ici du groupe de héros prodigieux. Ici, ce ne sont pas des héros que le public a d'abord appris à connaître qui s'associent enfin, mais bien des personnages qui se découvrent pour la première fois, et le lectorat avec. Millar appose donc une patine beaucoup plus sombre à des personnages plus arrogants, instables et névrosés que jamais, en proie à des maux plus contemporains. N'hésitant pas à égratigner fortement l'aura de protagonistes jusqu'alors vus comme vertueux par un public lassé, Millar leur donne également un statut plus humain, à la psychologie plus friable. Ici, point de légèreté, les héros sont amers, *borderlines* ou égoцентриques, la toile de fond (en sous-texte) fera constamment référence aux dramatiques événements du 11 Septembre 2001, et aux conséquences catastrophiques de la

politique du gouvernement Bush Jr, et la violence s'avérera même particulièrement graphique dans des passages clés du récit (une violence d'ailleurs parfois bien ancrée dans le réel...). L'heure n'est donc pas à la plaisanterie. Et pourtant, Millar y injectera un humour cynique inimitable qui fera sa renommée.

Aux pincesaux, Bryan Hitch suivra de même cette ligne directrice avec un trait voulu plus réaliste, appuyée par une approche des couleurs plus plombée de Paul Mounts. Mais Hitch fera des merveilles avec un découpage entre classicisme et modernisme dynamique, et surtout des séquences d'anthologie lors de moments de bravoure étourdissants, ne s'interdisant jamais d'étendre son cadrage sur plusieurs pages. Les passages faisant intervenir Hulk, plus teigneux que jamais, sont à ce propos un régal graphique sans pareil.

Épique, moderne, iconique, le récit de Millar et Hitch s'avère, près de 20 ans après sa sortie, toujours d'une efficacité redoutable. Respectueux, tout en proposant une nouvelle vision du mythe *Avengers*, plus mature mais aussi plus directe et plus dégrais-sée, Millar signait sans le savoir le modèle sur lequel allait reposer la seconde renaissance de Marvel Comics. Une résurrection financière qui se fera via les écrans de cinéma avec le Marvel Cinematic Universe, imposant en amont un Samuel L. Jackson imaginé dans les pages d'Hitch en tant que Nick Fury... Culte.

Henri Delecroix

WONDER WOMAN - THE HIKETEIA

FICHE TECHNIQUE

Scénariste : Greg Rucka
Illustrateur : J.G. Jones
Coloriste : Dave Stewart
Année de la première édition : 2002
Éditeur original : DC Comics

La déesse contre le Chevalier Noir

À grand personnage de *comics*, grandes responsabilités. C'est une maxime détournée qu'utilisa Greg Rucka lorsqu'en 2002, il dut trouver un angle original pour approcher le personnage. Travailler sur la perception et les répercussions du personnage, c'est l'idée que l'auteur primé de *Gotham Central* va appliquer dès son *one-shot The Hiketeia* l'année précédente.

À la suite d'une cérémonie d'allégeance envers les Erinyes, l'Hiketeia, Wonder Woman se voit devenir la protectrice éternelle de Danielle, une jeune délinquante gothamienne. Mais lorsque cette dernière se révèle être la tueuse de trafiquants ayant assassiné sa sœur, Wonder Woman va devoir faire face à un dilemme cornélien : rompre un serment divin ou se détourner de la justice. D'autant que le Chevalier Noir entre en jeu...

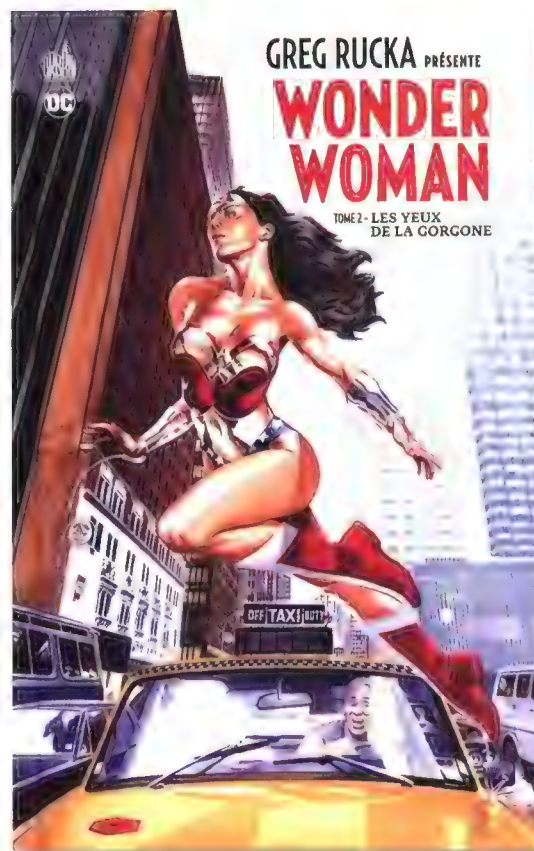
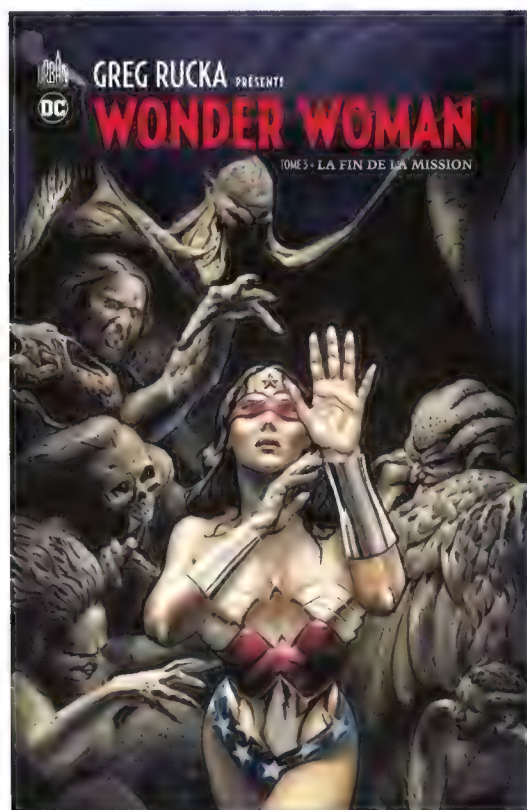
Récit monté en flashback, *The Hiketeia* « débute » dans les rues de Gotham par le meurtre d'un homme traqué par la jeune Danielle. S'attirant les foudres du Caped Crusader, Danielle n'a d'autre choix que de prendre la fuite. Dans une tentative désespérée alors qu'elle vient de se jeter dans le port de Gotham, la jeune fille invoque la protection de la déesse et ambassadrice de Themyscira dans le monde des hommes. Si Batman est l'antagoniste du récit, Greg Rucka ne va pas se limiter à opposer sa mortalité et son absence de pouvoir à la force surhumaine de Wonder Woman. Cette opposition bien trop basique entre le Chevalier Noir et ses comparses composant la Sainte Trinité ne serait pas suffisante à nourrir l'un des meilleurs récits centrés sur la reine des Amazones, d'une part, et sur Batman d'autre part. À l'image des sept numéros composant *La Tour de Babel* (2000) au cours desquels Mark Waid faisait la lumière sur le contraste entre les pouvoirs de Superman, Flash, Wonder Woman et l'intelligence du plus grand détective au monde, Rucka étale ici les différences idéologiques entre ses deux figures mythologiques.

En prenant comme point de départ le meurtre vindicatif de criminels, les thématiques du récit vont principalement s'articuler autour de la vision du meurtre par Batman. Quelle qu'en soit la raison, on ne tue pas. Son sens accru de la justice et sa vision parfois bornée du bien et du mal vont se confronter au sens du devoir et à l'honneur de la reine des Amazones. Leurs confrontations physiques sont vite réglées, Batman ne faisant pas le poids face à Wonder Woman,



pourtant aucun ne va s'en sortir indemne, tous deux se retrouvant à affronter finalement leurs propres limites morales et idéologiques.

Tout comme dans *Gotham Central*, Rucka dépeint à merveille la noirceur (mais aussi les points positifs) des « petits » vivant dans ce monde qui voit s'affronter les « dieux ». Rucka nous raconte comment la masse et la corruption permanente de la mégacité ont pu ronger une jeune fille innocente (la sœur de Danielle) en provenance de la campagne. Si l'image peut sembler naïve au premier abord, elle est pourtant un parallèle intéressant entre la venue de Diana depuis Themyscira vers le monde des hommes. C'est une peinture moderne de notre société. Violée et tuée, l'enquête devant faire la lumière sur ce drame est traitée dans une indifférence totale, banale et justifiée. « C'était une droguée », dira l'un des policiers du *Gotham Central*, comme si cet état de fait annulait l'humanité de la victime et ne justifiait pas que l'on s'indigne sur son sort, que l'on recherche le criminel. Rucka envoie en pleine figure et dénonce le « elle l'avait bien cherché » bien avant l'époque #metoo et fait preuve une fois de plus d'une modernité absolue.



Une modernité et une puissance narrative qui transparaissent dans chacune des cases dessinées par J.G. Jones auxquelles l'encrage de Wade Von Grawbadger apporte le dynamisme nécessaire pour faire vivre ce duel des divinités pour le salut d'une humaine en perdition. La couverture, voyant la botte de l'Amazone écraser la tête d'un Batman combatif, est à la fois évocatrice de la mission à venir et parfaitement représentative du rapport de force. On redécouvre cette scène sous un autre angle au cours de l'histoire, « appuyant » sur la force, certes, de Diana, mais surtout sur une intransigeance égale à celle de son opposant encapé.

D'un récit qui ne décrit jamais Wonder Woman comme un personnage simpliste mais comme un être dont les différentes facettes s'entrechoquent, Greg Rucka va en tirer l'une des meilleures histoires sur l'Amazone. Une qualité de récit qu'il confirmera donc l'année suivante avec un *run* qui durera trois ans, ainsi qu'en 2016 lors du quatrième redémarrage de la série.

François Rey

GOTHAM CENTRAL

Restaurer l'ordre sans Batman

Batman a certes de très grandes capacités mais il ne peut pas gérer la totalité de criminels de Gotham. C'est pourquoi la ville a besoin d'une police. *Gotham Central*, par le biais de différentes enquêtes, nous plonge dans le quotidien du commissariat de Gotham.

FICHE TECHNIQUE

Scénaristes: Ed Brubaker et Greg Rucka

Illustrateurs: Michael Lark et autres

Coloristes: Multiples

Année de la première édition

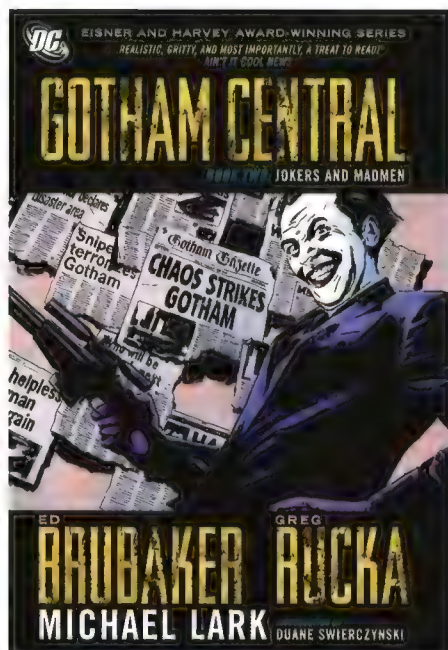
du volume 1 en langue originale: 2002

Éditeur original: DC Comics

DC Comics a une figure de proue, elle s'appelle Batman. Bien qu'il ne soit nullement roi, le Chevalier Noir règne sur Gotham par la terreur. Batman par ci, Bruce Wayne (oui, oui, c'est bien lui) par là, tout le monde parle de lui en chuchotant, les criminels avec peur, les honnêtes citoyens avec admiration. Pourtant, Batman n'est pas le seul à essayer tant bien que mal de faire régner la justice dans la ville. Les policiers (ou du moins ceux qui ne sont pas encore totalement corrompus) s'y attellent tous les jours et ce n'est pas chose aisée. Les criminels de la ville ont des armes qui vous gèlent le sang ou qui figent à jamais un sourire sur votre visage. Sans parler du fait que la mafia a atteint un tel niveau de pouvoir qu'il est difficile de savoir si des ennemis ne se cachent pas au sein même du commissariat. Pourtant, il faut bien que certains se sacrifient pour assurer la protection de leurs concitoyens. *Gotham Central* nous plonge dans la vie de ces policiers pour parler de la véritable Gotham, celle du quotidien des gens qui n'ont ni pouvoir ni fortune. Pour eux, pas de gloire, pas de remise des clés de la ville. Sans doute auraient-ils dû porter un masque et une cape plutôt que d'aller tous les jours au même bureau, tenter de faire descendre cette pile de dossiers composée d'enquêtes non élucidées qui monte toujours plus haut. *Gotham Central* est leur histoire.



Dans la même veine, la série *Gotham* se place du point de vue des policiers

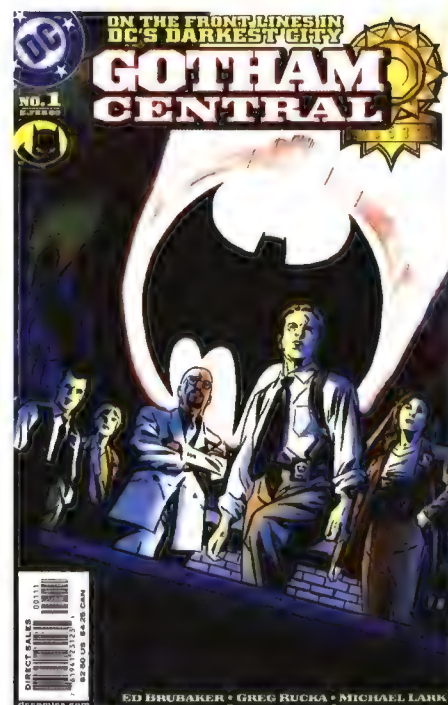


Une fois débarrassée du Chevalier Noir, Gotham prend un tout autre visage. Même si les criminels restent les mêmes, le cadre est beaucoup plus réaliste que dans les autres récits de l'éditeur. Ce qui permet aux auteurs d'aborder d'autres sujets. L'un des premiers arcs de la série, par exemple, nous révèle l'homosexualité de Renee Montoya. Celle-ci devra alors faire face à l'homophobie de ses collègues, dont le comportement va changer du tout au tout du jour au lendemain. Ses rapports avec sa hiérarchie vont aussi se dégrader. Ses origines hispaniques et le racisme dans le milieu policier sont aussi abordés. Brubaker et Rucka ne font pas juste se succéder les enquêtes, ils explorent le quotidien des policiers de Gotham, les rapports qu'ils ont avec leurs collègues, les citoyens et la ville elle-même.

Les protagonistes de *Gotham Central* ne sont pas des super-héros, ni même des héros. Tous essaient de survivre dans une ville qui ne cherche qu'à vous faire du mal. Certains font de leur mieux pour rester droits, d'autres

succombent au chant des sirènes de la corruption. Tout comme Batman, le destin de tous ces personnages est marqué par la tragédie qu'impose une naissance dans les ruelles sombres de Gotham.

Brubaker est un très grand habitué du polar, comme le prouve le reste de sa bibliographie. Les enquêtes constituent donc l'un des points essentiels de *Gotham Central*. Chacune dispose de ses propres enjeux et dévoile un pan jusqu'alors inconnu de la vie des policiers gothamiens. Bien qu'aucune ne révolutionne le genre du polar, il n'en reste pas moins que la plupart disposent d'assez d'originalité pour tenir en haleine le lecteur jusqu'à la résolution de l'intrigue. Comme une bonne série policière, chaque enquête, la majorité du temps indépendante les unes des autres, se déguste comme une petite pastille où nous aussi, nous chercherons à savoir qui se cache derrière les crimes qu'on nous présente.



Un personnage essentiel de la série est la ville de Gotham elle-même. Noire, comme on en a l'habitude, la cité est remplie de vie (et de morts) sous les crayons de Michael Lark et des autres illustrateurs qui ont pris sa suite. Tous ont compris une chose : Gotham est une ville où la lumière a du mal à trouver sa place. Les couleurs sont ternes et pâles, comme les vies des habitants de Gotham. Difficile de trouver une lueur d'espoir en évoluant dans un univers aussi sombre.

Bien qu'ayant reçu un grand succès critique et plusieurs nominations lors de la remise des prix Eisner, la série n'a jamais vraiment trouvé son public et a peiné à se vendre tout au long de son existence. DC Comics décide d'arrêter sa publication après 38 numéros. Pourtant, elle a su se démarquer par son originalité, mettre en avant des personnages que nous avons très peu l'habitude de voir. *Gotham Central* a su inventer quelque chose d'audacieux dans une industrie qui a parfois tendance à tourner en rond.

Marceau Henault

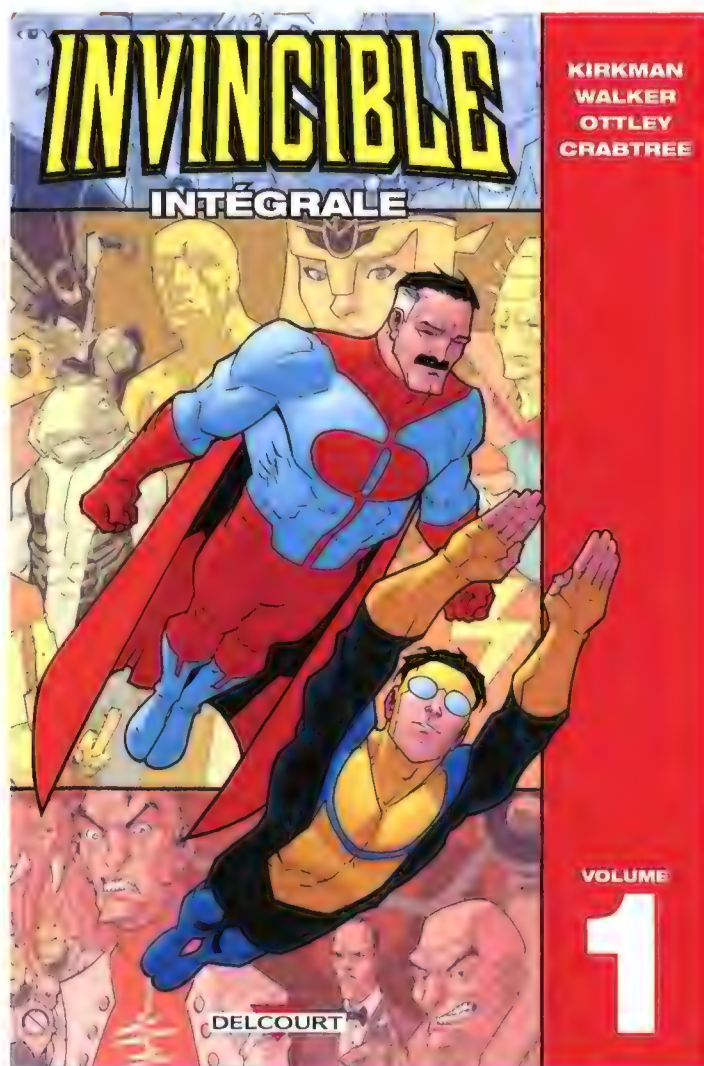
INVINCIBLE

La meilleure série de super-héros de tous les temps

Quand Robert Kirkman, créateur du titre phare *The Walking Dead*, décide de s'attaquer au genre super-héroïque, le lectorat ne se doute pas qu'après un début doucement parodique, il va s'aventurer dans une aventure au long cours qui se permet absolument tout ce que les *comics mainstream* ne peuvent faire. Une leçon de narration qui singe tous les codes du super-héros !

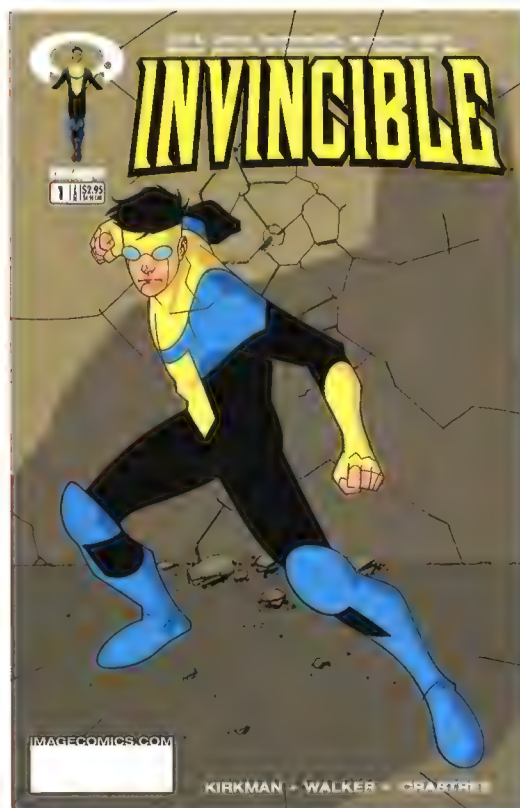
FICHE TECHNIQUE

Scénariste : Robert Kirkman
Illustrateurs : Cory Walker, Ryan Ottley
Année de la première édition
du volume 1 en langue originale : 2003
Éditeur original : Image Comics



L'histoire d'*Invincible* est au départ assez simple. On nous présente Mark Grayson, un adolescent a priori sans histoires, qui est en fait le fils d'Omni-Man (Nolan Grayson), le plus grand héros de la Terre. Ce dernier est arrivé de la planète Viltrum avec pour mission de protéger la Terre de toutes les menaces possibles, présentes dans notre monde ou venant de l'extérieur. Bien qu'opérant principalement en solo, il n'hésite pas à intervenir quand le groupe de super-héros qui protège les États-Unis, les Gardiens du Globe, n'est pas suffisant lors de ses missions. Omni-Man est tombé amoureux de Debbie, et en a fait sa femme. Le récit commence le jour où après des années à avoir grandi de façon tout à fait normale (si on peut considérer qu'avoir une sorte de Superman comme papa est normal), Mark voit ses super-pouvoirs se déclencher : super-force, super-vitesse, capacité de vol, le voilà prêt à apprendre à être un super-héros comme son père. Tout en conjuguant sa vie de lycéen, ses amitiés et ses amours comme un adolescent dont la vie est un peu plus compliquée que la moyenne.

Sur ces bases, beaucoup auront reconnu dans la première proposition d'*Invincible* une forme de parodie/déclinaison très assumée d'un *Ultimate Spider-Man*, alors que la série de l'auteur Brian M. Bendis pensée pour présenter le Tisseur à un nouveau lectorat était on ne peut plus prisée au début des années 2000. Mais très rapidement, Robert Kirkman va renverser tout le cours de son histoire au cours d'un numéro resté célèbre. Sans rentrer dans les détails, le scénariste change la donne vis-à-vis d'Omni-Man, qui, de père modèle, devient littéralement un énorme super-vilain. De là, la relation de Mark à son père change complètement, et la série va partir dans des directions de plus en plus jusqu'au-boutistes. C'est-à-dire que l'un des problèmes principaux des *comics* de super-héros *mainstream* est l'importance de la continuité et le maintien d'un statu quo, de façon que des lecteurs puissent prendre le train en route à n'importe quel moment, qu'on soit au numéro #1 d'une série ou un autre numéro #1 dix ans plus tard. Kirkman n'en a ici que faire et va faire tout ce que DC ou



Marvel ne fait pas : faire grandir et évoluer ses personnages. Mark va voir sa famille s'agrandir, vieillir, voir ses rapports avec son père profondément changer et ainsi de suite. Robert Kirkman singe même la technique des « reboots » de l'industrie en proposant une forme de *reboot* à *Invincible*, et toute la publication de la série aura vu le facétieux auteur se moquer des pratiques éditoriales de ceux qu'on appelle les « Big Two ». Sur les couvertures, les techniques narratives, les *crossovers*, les voyages dans le temps ou les mélanges de héros issus d'autres titres Image Comics. Longue de 144 numéros, la série est aujourd'hui un chef-d'œuvre du super-héroïque, pour tout ce qu'elle a pu tenter en une quinzaine d'années que les éditeurs *mainstream* n'auront pas fait en 70 ans d'existence.

Comme avec *The Walking Dead*, le succès d'*Invincible* tient aussi dans l'artiste qui a accompagné Robert Kirkman tout au long de l'aventure. Si Corey Walker s'est occupé des six premiers numéros, c'est le dessinateur

Ryan Ottley qui s'occupera ensuite de toute la série à partir du #8 jusqu'à sa conclusion au #144. Une performance redoutable de longévité et d'endurance, d'autant plus que l'artiste a su imposer son design, un poil *cartoon*, et un dynamisme sans pareil dans sa mise en scène qui fait le sel de la série. En outre, Ottley se laisse aller à de nombreuses occasions à des explosions de violence graphique, particulièrement gores, qui font également partie de l'ADN d'*Invincible*. Les coups pleuvent et font très mal, les dents volent, parfois les entrailles se répandent lors de terrifiants combats aériens. *Invincible* tranche là aussi avec la production *mainstream*, avec cette représentation de la violence exacerbée, comme une façon de provoquer les super-héros des Big Two en leur montrant ce qu'un vrai *comic book* est capable de faire.

Longtemps resté un succès d'estime en France avec l'édition VF proposée par Delcourt, *Invincible* a su trouver un nouveau souffle grâce à l'adaptation animée de

Prime Video, pour laquelle Robert Kirkman a écrit l'épisode pilote, ce qui lui a permis notamment, des années après avoir couché le premier numéro, de moderniser ses personnages et certains propos. Deux saisons supplémentaires ont été commandées par la plateforme de *streaming* après le succès de la première saison, et une réédition en intégrale par Delcourt a permis à un nouveau public de découvrir cette série, résolument culte.

Arnaud Tomasini



Adaptation télévisée de *Invincible*.

ED BRUBAKER PRÉSENTE CATWOMAN

Quand la femme fatale Catwoman devient héroïne du récit.

Créé en 1940, dans les pages du premier numéro de la série *Batman*, le personnage de Catwoman aura dû attendre le début des années 2000 pour enfin obtenir une série de qualité à son nom qui mélange habilement les codes du récit super-héroïque et du roman noir.

FICHE TECHNIQUE

Scénariste : Ed Brubaker

Illustrateurs : Darwyn Cooke, Brad Rader, Dave Stewart, Javier Pulido et autres

Coloristes : Darwyn Cooke, Dave Stewart, Matt Hollingsworth et autres

Année de la première édition du volume 1 en langue originale : 2002

Éditeur original : DC Comics



ED BRUBAKER PRÉSENTE
CATWOMAN
TOME 3 - SANS RÉPIT



Le détective Slam Bradley est engagé pour retrouver une voleuse de bijoux qui a disparu et est considérée comme morte : Catwoman. Sa recherche le mène sur la piste d'une autre femme présumée morte nommée Selina Kyle. D'indice en indice, Slam découvre que Selina Kyle et Catwoman ne sont qu'une seule et même personne, et que la voleuse est bel et bien en vie. Suite à la découverte de la supercherie, Catwoman revient s'installer à Gotham City, dans le quartier pauvre de Park Row dans lequel la criminalité prospère sur la misère des gens qui l'habitent. Rapidement, elle revêt de nouveau son costume de Catwoman afin de protéger celles et ceux que Batman ne défend pas réellement, trop occupé à courir après la galerie de criminel-le-s qui peuplent ses nuits. Car, comme le dit elle-même la femme-chat, si Batman vit dans un monde manichéen, où tout est blanc ou noir, son propre univers est entièrement constitué de nuances de gris.

En 1940 paraît le premier numéro de la série de *comic books* *Batman*. Celui-ci est constitué de quatre récits. Dans chacun, le superhéros combat un antagoniste. Un seul de ces personnages est une femme, une voleuse, qui maîtrise l'art du déguisement et qui se fait simplement appeler The Cat. Elle est définie comme jeune et belle et son charme opère sur Batman qui la laisse finalement s'échapper. Dès le numéro suivant, elle adopte l'identité de The Cat-Woman, qui se transformera rapidement en Catwoman. La femme-chat connaît un parcours semé d'embûches, et oscille entre un rôle d'ennemie ou d'alliée de Batman, d'objet de désir, de petite amie ou d'antagoniste du superhéros. Les années 1950 la verront disparaître sous la pression du Comics Code Authority, un code d'autocensure adopté par l'industrie des *comic books* qui épure les publications de contenus jugés « subversifs ». Vaincue, mais pas détruite, Catwoman réapparaît dès les années 1960 dans des récits aux relents misogynes qui reflètent les angoisses de l'époque vis-à-vis de la montée des mouvements féministes aux États-Unis. Après avoir été un éternel personnage secondaire dans les aventures de Batman, elle obtient enfin, en 1989,



une mini-série de quatre numéros à son nom avant d'être la protagoniste d'une série longue qui commence en 1993.

Cette série est un parfait exemple des *comic books* de style *bad girl art* qui mettent en scène des personnages féminins hypersexualisés, autant par leurs costumes que par les poses qu'ils adoptent. Aux femmes hyperféminines sont opposés des hommes tout en muscles, représentants d'une masculinité exacerbée. Dans cette série, Catwoman porte un costume violet qui colle à son corps et dévoile son anatomie. Au début des années 2000, Ed Brubaker, un scénariste qui travaille alors sur le personnage de Batman, est contacté par un éditeur de DC Comics. Durant cette conversation, il fait part de son intérêt pour le personnage de Catwoman. Rapidement, il lui est proposé de reprendre le scénario de la série, ce qu'il accepte à condition de pouvoir apporter des changements importants à celle-ci, à commencer par un changement de costume de la femme-chat. Avec le dessinateur Darwyn Cooke, il commence à travailler sur une nouvelle histoire qui prendra place dans la continuité de la série de 1993. Lorsqu'ils



rendent leurs premiers essais à DC Comics, la maison d'édition trouve l'ensemble trop différent de la série en cours et décide d'annuler celle-ci afin d'en commencer une nouvelle quelques mois plus tard. Cette nouvelle série est introduite par le récit « Trail of the Catwoman » qui a pour protagoniste Slam Bradley et qui paraît dans les numéros 759 à 762 de *Detective Comics*.

Ed Brubaker est un scénariste de *comics* qui s'illustre majoritairement dans le genre policier (« *crime fiction* »). Après avoir publié quelques récits chez DC Comics, il est engagé pour écrire des aventures de Batman, un choix cohérent puisque le super-héros a commencé ses aventures dans des *comic books* policiers. Avec le personnage de Catwoman, issue de l'univers de Batman, le scénariste continue dans la même lignée. L'histoire prend place dans une Gotham City inspirée des villes de romans et films noirs. Aux criminel·le·s haut·e·s en couleur qui peuplent les nuits de Batman, Ed Brubaker préfère la misère, qui est ici l'ennemie principale de Catwoman. Et si la femme-chat revêt son costume pour protéger les habitant·e·s de son quartier, elle n'adopte pas pour autant



la moralité de Batman, demeurant un personnage à la lisière entre la criminalité et l'héroïsme. Sa route croise régulièrement celle du super-héros, mais elle n'est jamais une acolyte de celui-ci. Catwoman est ici l'héroïne du récit et elle trace sa propre voie.

Dans les premiers numéros de la série, le style de dessin de Darwyn Cooke correspond parfaitement à l'ambiance des récits policiers développés par Ed Brubaker. Le dessinateur canadien a commencé à travailler dans le milieu de l'animation et a participé à la réalisation de la série animée *Batman Beyond*. Cette influence de l'animation et de l'univers des séries animées *Batman* est visible dans un trait simplifié et efficace. L'utilisation d'aplats d'encre noire offre aux *comic books* cet aspect de roman noir. Darwyn Cooke quitte rapidement le titre, remplacé par des artistes aux styles variés, dont le coloriste Dave Stewart et le dessinateur Javier Polido, qui réalise trois des numéros les plus réussis du *run* de Ed Brubaker. *Ed Brubaker présente Catwoman* offre enfin à Catwoman une série digne du personnage de Selina Kyle, après 50 ans passés à attendre dans l'ombre de Batman.

Sophie Bonadè

FABLES

Il était une fois... des réfugiés féériques

Le Grand Méchant Loup est parmi nous. Lui et la quasi-totalité des personnages de contes de fées que nous connaissons. Avec *Fables*, Bill Willingham signe une très longue série qui alterne entre polar, comédie et romance, déconstruisant au passage la plupart des contes de fées qui forment notre imaginaire depuis l'enfance.

Qui n'a jamais entendu parler du mythique quartier de Fableville, au cœur même de New York ? Personne, normalement, car ses habitants tiennent bien à garder leur présence secrète. Pourtant, ces habitants, tout le monde les connaît puisqu'il s'agit de Blanche-Neige, Cendrillon, Barbe bleue, Pinocchio ainsi que la grande majorité des personnages des contes de notre enfance.

En effet, un mystérieux ennemi, appelé l'Adversaire, a totalement pris possession de leur monde d'origine. Si bien que les Fables, comme on les appelle, ont tous dû migrer vers notre monde. Ils vivent maintenant à l'intérieur même de New York en prenant bien soin de se dissimuler aux yeux des mortels. Dirigé par Blanche-Neige et le Grand Méchant Loup, surnommé Bigby, qui a trouvé la rédemption en devenant shérif de Fableville, tout ce petit monde essaie tant bien que mal de mener une vie paisible. Évidemment, c'est une tâche qui s'avère bien compliquée car toutes sortes d'ennuis rôdent autour de Fableville. Tout s'accélère lorsque Rose-Rouge, la sœur cadette de Blanche-Neige, est portée disparue, sans doute assassinée par un autre Fable.

Débuté en 2003 et achevé en 2015, *Fables* s'étale donc sur près de 12 ans et 150 numéros. Pourtant, malgré sa longueur, jamais la série ne tourne en rond. Bill Willingham s'amuse à faire passer ses personnages à travers une multitude de genres. Le premier arc scénaristique est un polar se concentrant sur Bigby et Blanche-Neige cherchant à trouver qui est à l'origine de la disparition de Rose-Rouge. Par la suite, nous irons de la parodie de *La Ferme des animaux* d'Orwell à l'épopée épique retraçant la grande guerre des Fables contre l'Adversaire qui les a chassés de leurs mondes d'origine. Avec talent, Willingham réussit à chaque arc à donner un souffle nouveau à sa série. Si toutes les histoires n'ont pas la même importance dans la narration globale, chacune sert à développer un personnage en particulier ou un pan de la vie de Fableville encore inconnu. En plus d'alterner entre les différents genres, l'auteur insufflé au fur et à mesure des numéros une dimension épique à son récit. Avec ses 150 épisodes, *Fables* possède

FICHE TECHNIQUE

Scénariste: Bill Willingham
Illustrateur: Mark Buckingham
principalement
Coloristes: Multiples
Année de la première édition
du volume 1 en langue originale:
2002
Éditeur original: Vertigo

BILL WILLINGHAM

F A B L E S

COMPENDIUM ONE



MARK BUCKINGHAM
STEVE LEIALOHA LAN MEDINA
JAMES JEAN

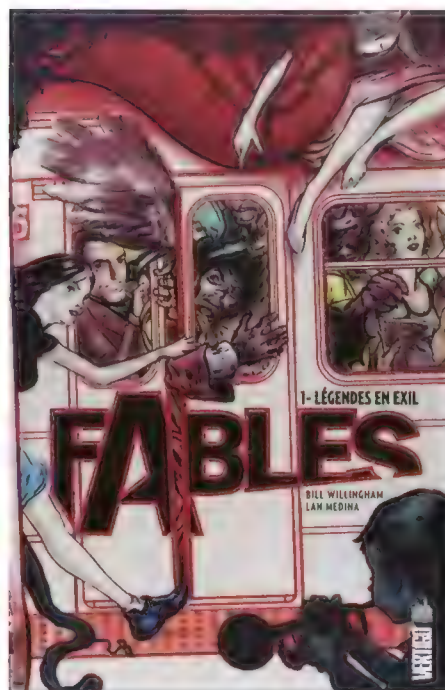




une réelle ampleur. Le lecteur est face à un monde vaste, cohérent et puissant qui possède de véritables enjeux dramatiques et qui va toucher, comme les contes qui l'ont inspiré, à des problématiques contemporaines : immigration et intégration dans une nouvelle culture tout en gardant ses origines, place des femmes, expression de la sexualité, maltraitance familiale, etc.

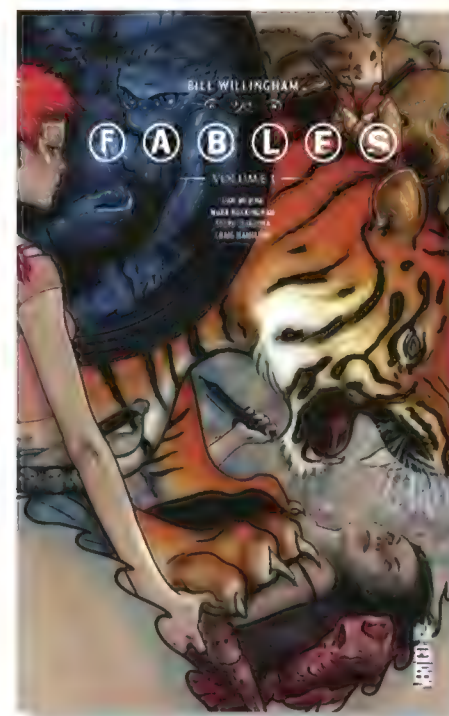
Pour accomplir sa tâche, Bill Willingham dispose d'une véritable armée de personnages. Là encore, l'auteur accomplit un véritable tour de force. En effet, si le récit est principalement axé sur Bigby, Blanche-Neige et le développement de leur relation, de très nombreux personnages tiennent aussi une place très importante dans le récit : Jack de tous les contes (qui aura plus tard son propre *spin-off*), Cendrillon, la Belle et la Bête, le Prince Charmant et bien d'autres. Chacun dispose de son propre caractère et de ses propres enjeux et aucun ne semble en trop dans cette grande fresque que forme *Fables*.

Les contes de fées ne sont pas un choix dû au hasard. Tout au long de la série, Willingham s'amuse à déconstruire les personnages qui



peuplent l'univers de notre enfance. Le Prince Charmant, si parfait dans ses autres représentations, devient un coureur de dots infidèle et malhonnête qui ne fait que voguer d'échec en échec dans ses relations amoureuses et dans sa vie en général. Les monstres et les sorcières deviennent des héros tandis que les fées et autres nobles personnages sont prêts à commettre les pires atrocités.

Si Mark Buckingham, un habitué des comics Vertigo ayant travaillé sur *Hellblazer* avec Jamie Delano et *Sandman*, a dessiné de nombreux numéros, il a été aidé par une multitude d'autres dessinateurs. Il n'est ainsi pas rare qu'un nouvel arc scénaristique signifie aussi un changement d'illustrateur et ainsi un nouveau style graphique. Ceci donne à *Fables* une toute nouvelle dimension. Chaque chapitre qui s'ouvre est ainsi une aventure à part entière et l'ensemble forme un tout cohérent. Chaque dessinateur réussit à imposer une nouvelle vision des personnages, comme si nous les découvriions à nouveau sous un autre point de vue. Enfin, Mark Buckingham, qui se charge des épisodes ayant le plus d'importance dans la



grande histoire de *Fables*, donne au tout une dimension solide et harmonieuse.

Fables a engendré plusieurs *spin-offs* centrés autour de différents personnages que nous croisons dans la série principale. Une adaptation en jeu vidéo est également née en 2013 : *The Wolf Among Us*. Cette adaptation a, par la suite, elle-même eu droit à son portage en comics, la boucle d'or étant bouclée.

Marceau Henault

BLANKETS

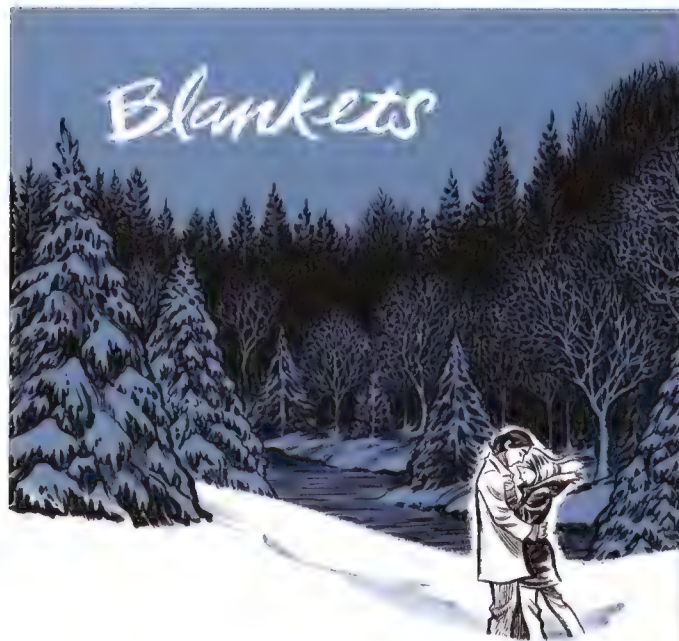
L'amour comme véritable croyance...

Alors à peine âgé de 23 ans, le jeune Craig Thompson s'apprêtait en 2003 à ouvrir en grand les portes de son passé et de son cœur au travers d'une œuvre qui s'inscrira comme un des récits les plus importants de la scène indépendante au début des années 2000. Une œuvre nostalgique sur la jeunesse, le premier amour et le courage de remettre en question ses propres croyances.

FICHE TECHNIQUE

Scénariste: Craig Thompson
 Illustrateur: Craig Thompson
 Coloriste: Noir et blanc
 Année de la première édition
 du volume 1 en langue originale: 2003
 Éditeur original: Top Shelf Production

Le Winsconsin, au début des années 1990. Craig est un adolescent vivant avec sa famille dans une petite ferme. Le cadre est idyllique, de grandes forêts, des champs à perte de vue, une faune et une flore luxuriante. Pourtant, le quotidien du jeune



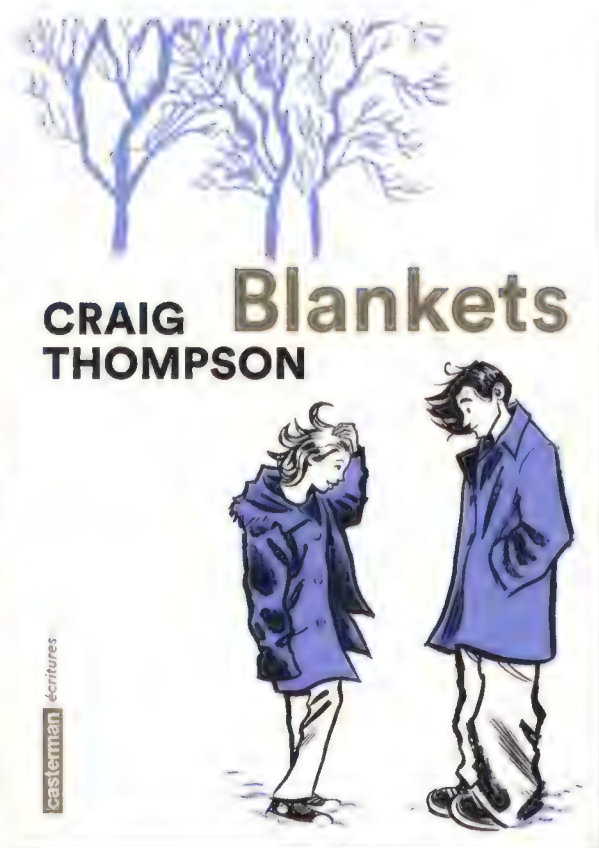
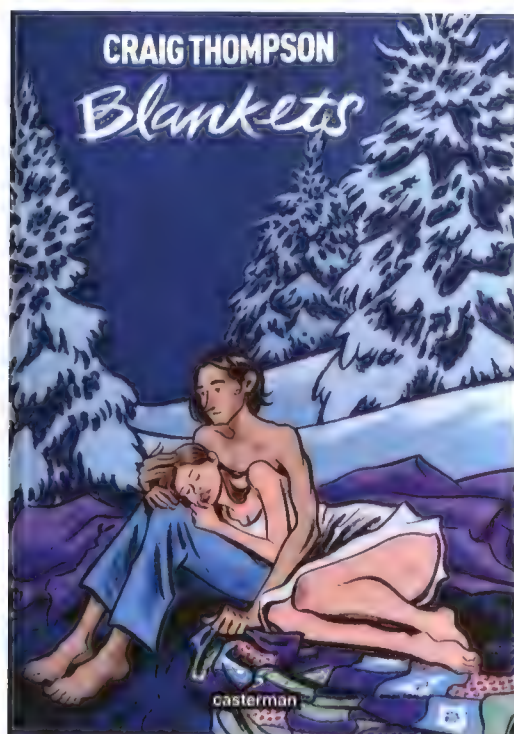
a graphic novel by
CRAIG THOMPSON

homme est des plus pesant. Bien que nourrissant une relation très proche avec son frère, Craig subit le poids d'une éducation stricte de parents baptistes et très pratiquants. Brimé de même à l'école, l'adolescent finira par se réfugier dans le dessin, au grand dam de ses enseignants lui voyant un avenir prometteur dans la religion. Jusqu'au jour où sa vie et ses croyances se verront remises en question lors de sa rencontre avec Raina...



Le résumé qui précède n'est pas seulement celui de *Blankets*, mais est avant tout le récit authentique de la vie de Craig Thompson. Histoire sensible, délicate et poignante, *Blankets* est le second livre de l'auteur après *Adieu Chunky Rice* qui lui vaudra en 1999 le Harvey Award du meilleur espoir. Alors âgé de 23 ans, le jeune artiste gagne sa vie en tant qu'illustrateur, menant une vie somme toute relativement précaire dans un appartement miteux de Portland, où il voit de sa fenêtre déambuler chaque jour les dealers locaux. Une période de sa vie qu'il décrit lui-même comme purement chaotique. C'est alors qu'il se lancera fin 1999 dans l'écriture de sa future œuvre. Cette fois, il la désire ample, traitant de sujets qui le brûlent depuis plusieurs années, se servant alors du processus créatif comme d'un refuge face à ce quotidien qu'il ne goûte que moyennement.

S'il se refusera pendant un certain temps à plonger dans l'exercice purement autobiographique, c'est avant tout par pudeur extrême. Par tous les moyens, il tentera de modifier ses souvenirs, les éléments scénaristiques, les situations. Cependant, après plusieurs semaines de travail, Craig se rend à l'évidence; plus il s'enfonçait dans son propre passé pour alimenter son récit, plus il devenait évident qu'il ne pouvait couler sur papier que sa propre vie (quitte à en modifier



légèrement certains points). Un processus qui prendra près de deux ans de travail (une année d'écriture, une année à illustrer), entièrement autofinancé, car ne découlant d'aucune commande extérieure. Cette histoire était la sienne, mais lui servant avant tout d'exutoire.

Si pendant des années Thompson ne vit l'illustration que comme un moyen d'évasion, ce n'est qu'adulte qu'il envisagea le média sous un angle de communication. En effet, au travers de l'œuvre, l'auteur souhaitait raconter cette période étrange de sa jeunesse. Cette vie parfois doucement morne, qui, régie par les dogmes de la religion et par l'éducation stricte de ses parents, ne lui laissait présager aucun épanouissement véritable. Jusqu'au jour où il rencontrera celle qui s'avérera son premier amour. D'une pudeur délicate rare, l'artiste évoque alors comment il finit par remettre en question sa foi, ses croyances, qu'il finissait par voir comme définitivement acquises et indéboulonnables, découvrant alors le monde sous un regard neuf et moins austère. En ce sens, s'il ne renie jamais son éducation religieuse, comprenant l'ampleur et l'importance que celle-ci a aux yeux de ses parents, il n'aura de cesse au travers de son récit de la remettre en question, mettant en lumière certaines incohérences, et une étroitesse d'esprit de la part de certains croyants les plus convaincus. « Je ne peux pas nier mon manque de foi. Je crois toujours en Dieu, à la parole de Jésus aussi. Mais le reste du christianisme, cette bible, ces églises, ce dogme, seulement dressés pour séparer les peuples et les cultures. C'est comme nier la

beauté d'être humain. » Ce dialogue au sein même de la BD pourrait à lui seul résumer l'essence du propos de *Blankets*.

Récit initiatique sur le passage à l'âge adulte, sur notre premier amour, d'émancipation, *Blankets* est avant tout une œuvre fragile et intimiste sur les remises en question de nos certitudes les plus enfouies grâce à l'amour. Mais aussi sur les désillusions pouvant en découler, malgré les espoirs qu'on lui prêtait. D'une beauté gracieuse, *Blankets* est de ces œuvres qui envoûtent, nous attirent et ne nous relâchent qu'en dernière page, étourdi, songeur, voire nostalgique. Une nostalgie que nous transmet Thompson par un trait délicat, vivant, où visions fantasmées côtoient scènes du quotidien, onirisme halluciné et tableaux à la force métaphorique et symbolique parfaits. Se rapprochant finalement bien plus d'un découpage et d'une sensibilité européens plutôt qu'américains dans l'approche, *Blankets* s'est très rapidement fait une place de choix dans le panorama de la bande dessinée indépendante aux États-Unis. S'attirant l'admiration d'artistes de renommée tels que Neil Gaiman, Brian Michael Bendis ou Art Spiegelman, *Blankets* laissera de même une trace indélébile dans l'esprit, notamment de Fabio Moon et Gabriel Ba, auteurs du magnifique *Daytripper*. Récompensé par plusieurs Eisner Awards, *Blankets* est une œuvre initiatique virtuose, poignante, qu'il faut clairement redécouvrir.

Henri Delecroix

THE WALKING DEAD

L'homme est un zombie pour l'homme

Les amateurs de *La Nuit des morts-vivants* le savent : le plus grand danger dans un monde envahi par des zombies ne vient pas forcément d'où l'on pense. Il peut s'incarner dans chaque être humain encore vivant, qui sera sans doute prêt à tout pour assurer sa survie et celle des siens.

FICHE TECHNIQUE

Scénariste : Robert Kirkman
Illustrateurs : Tony Moore, Charlie Adlard
Coloristes : Tony Moore, Cliff Rathburn, Dave McCaig
Année de la première édition du volume 1 en langue originale : 2003
Éditeur original : Image Comics

Rick Grimes est policier à Cynthiana, une petite ville du Kentucky. Il mène une vie plutôt tranquille aux côtés de sa femme Lori et de son fils Carl. Lorsqu'il est blessé au cours d'une mission, il est plongé dans le coma. Lorsqu'il se réveille à l'hôpital, l'endroit est désert. Abandonné par toute forme de vie, ou presque. Presque car des grognements indistincts arrivent à ses oreilles. Voulant en savoir plus, Rick erre dans les couloirs jusqu'à tomber sur la cafétéria, d'où semble provenir le brouhaha. Lorsqu'il ouvre les portes, stupeur. Des zombies, ce sont des zombies qui produisent ces immondes bruits. Alors qu'il prend la fuite, Rick se rend chez lui pour retrouver sa femme et son fils. Seulement, la maison est vide. Rick va alors se diriger vers Atlanta, dans l'espoir de découvrir ce qui est arrivé à sa famille et au monde.

33 tomes en français et 193 chapitres forment l'immense fresque qu'est *The Walking Dead*. Robert Kirkman, créateur et scénariste de la totalité des épisodes de la série, a bâti un véritable univers, avec ses nations et ses enjeux.

Rick Grimes et les personnages qui l'accompagnent vont, en effet, apprendre à découvrir un monde qu'ils ne connaissent pas et où le danger les guette à chaque instant. Comme tout bon survivant d'apocalypse zombie, notre cher shérif et personnage principal va ainsi

chercher à trouver un abri sûr et durable pour lui et pour le groupe qui l'accompagne. Seulement, cette tâche s'avère très compliquée dans un monde où n'importe qui peut-être la dernière personne que vous verrez avant de fermer les yeux pour toujours (et potentiellement revenir à la vie sous la forme d'un tas de chair putréfiée modestement mobile). Nos héros vont donc se retrouver enfermés dans un cycle sans fin : chercher un abri sûr, le trouver, affronter une invasion et partir à la recherche d'un nouvel éden.

Pourtant, malgré la répétitivité dans laquelle les personnages sont enfermés, l'intrigue, elle, ne tourne pas en rond. Ceci grâce à l'inventivité dont Kirkman fait preuve tout au long de la série. Ainsi, si Rick et son groupe sont sans cesse à la recherche d'un nouvel endroit où se cacher et s'installer durablement, chaque nouveau lieu incarne une nouvelle étape dans l'évolution des personnages et une remise à plat de l'intrigue. Atlanta, la ferme, la prison, Alexandria... Chaque lieu apporte son lot de péripéties et de nouveaux personnages.

Étaler l'intrigue sur autant de numéros permet aussi au scénariste de développer pleinement tous les personnages qu'il met en scène. Car c'est là le point essentiel de *The Walking Dead* : les personnages. Au-delà des aventures que vivent Rick et son groupe, ce sont la manière dont ils réagissent à ces péripéties que l'auteur met au centre de la bande dessinée. Faire de son protagoniste un shérif, représentant de l'autorité publique et de l'ordre, n'est d'ailleurs pas un hasard. Kirkman cherche à nous montrer que même lui, qui possède un très fort sens moral, peut être amené à se salir les mains, à faire des choix difficiles, s'il y est contraint par son environnement. Il en va de même pour tous les autres membres du groupe principal : chacun est poussé jusqu'à ses limites et la plupart d'entre eux n'ont plus rien à voir à la fin de la série après tout ce qu'ils ont vécu.

Kirkman réserve aussi un traitement tout particulier aux antagonistes. Car si le premier de tous les dangers semble être les zombies, ce sont finalement les autres êtres humains qui incarnent les plus grands dangers. Face à un monde qui se défait et une société qui s'écroule, les survivants se réunissent en groupes de tailles variables



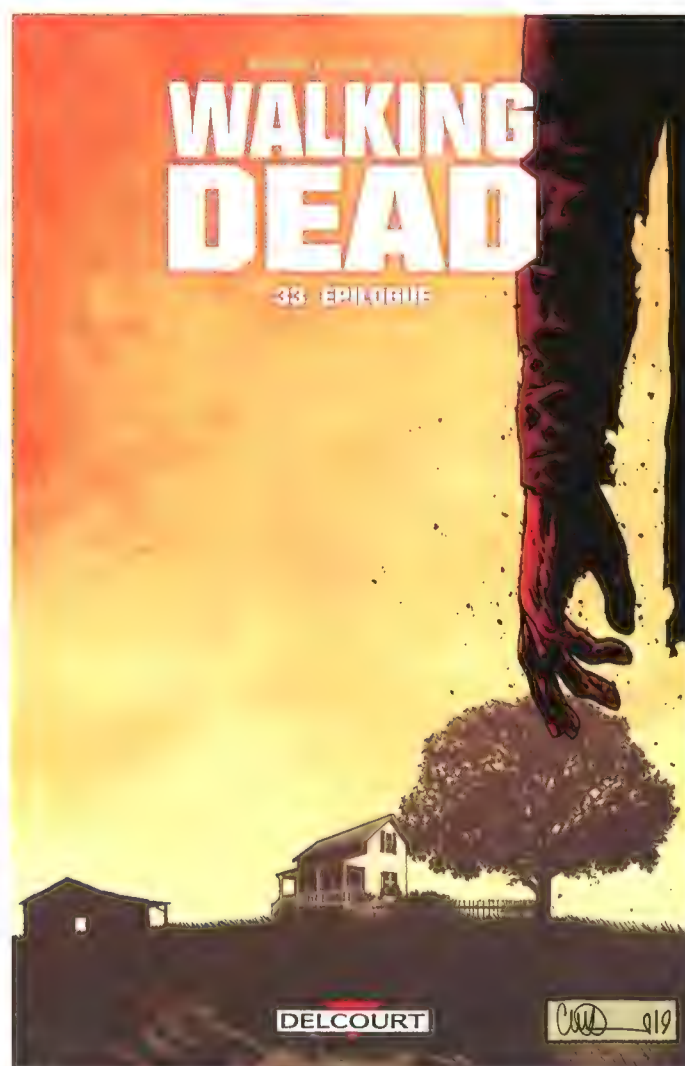
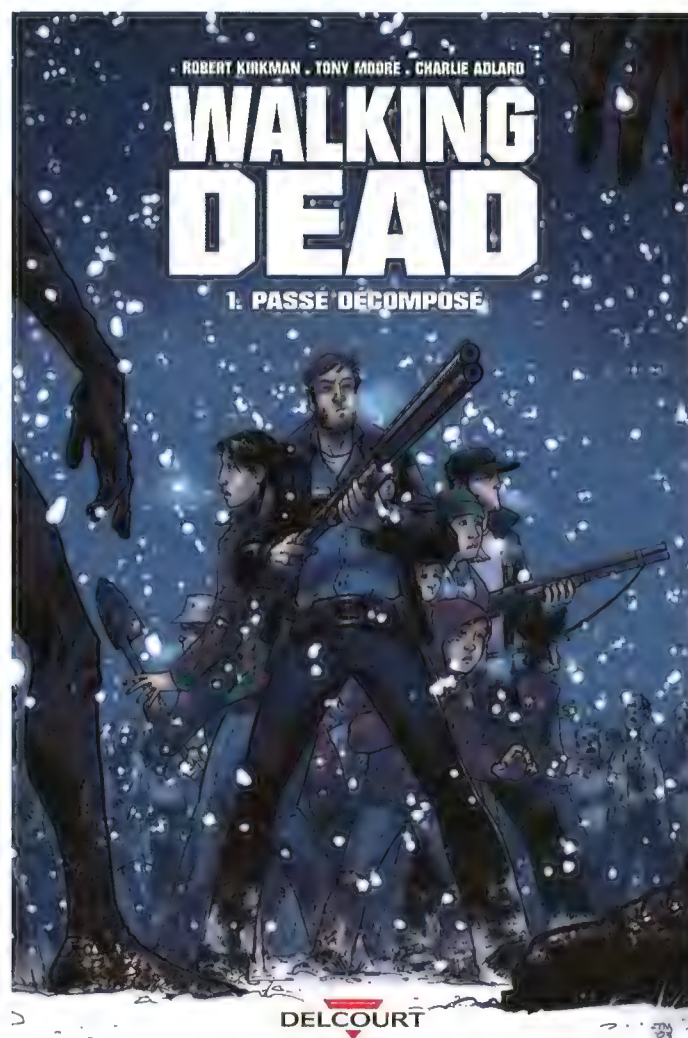
s'opposant les uns aux autres dans le but de protéger les leurs. Là encore, le scénariste réussit à donner à chacun d'eux une véritable personnalité ainsi que des enjeux clairs et précis. À l'instar des protagonistes, ce sont des personnages complexes. Aucun d'eux n'est véritablement doté de mauvaises intentions. La plupart essaient simplement de survivre en protégeant leurs proches. Ils nous apparaissent comme antagonistes uniquement parce que nous voyons l'histoire au travers des yeux de Rick et son groupe.

Côté visuel, le noir et blanc, au-delà du parallèle qu'on peut y trouver avec les premiers films du genre zombie, renforce la pression sur

les personnages. Ces derniers vivent dans un monde brisé et où l'espoir n'a pas sa place. Le trait de Charlie Adlard est précis et les gros plans sur les visages exacerbent la transmission des émotions du personnage au lecteur.

Du *comics* se dégage une ambiance malsaine et torturée. Certaines scènes se démarquent par leur violence, surtout lorsqu'elle est exercée par des humains sur d'autres êtres humains. Tous les personnages, y compris ceux présents depuis le début de la série, sont en danger de mort. La mort rôde et personne n'est à l'abri.

Marceau Henault



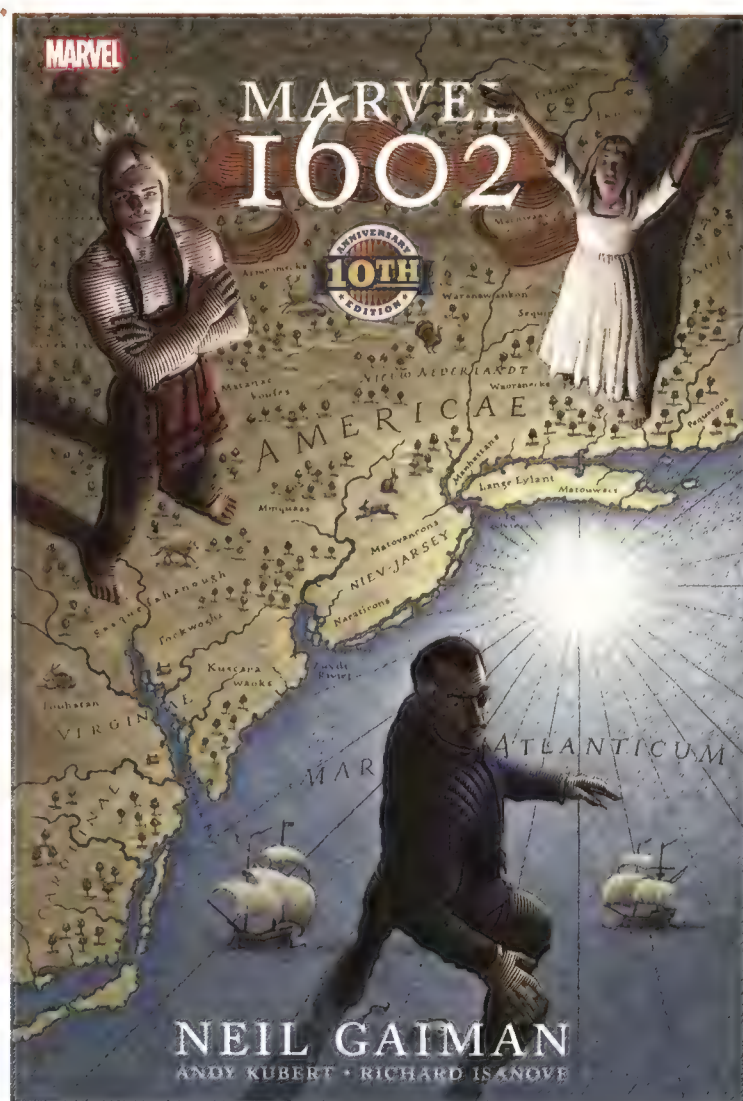
MARVEL 1602

Retour dans le passé alternatif du multivers Marvel

Plus connu pour ses écrits mythologiques et érudits, Neil Gaiman ne pouvait passer à côté de l'occasion rêvée de s'approprier avec humour et singularité les personnages de Marvel. Bienvenue durant le règne de Sa Majesté Elisabeth.

FICHE TECHNIQUE

Scénariste: Neil Gaiman
Illustrateur: Andy Kubert
Coloriste: Richard Isanove
Année de la première édition du volume 1 en langue originale: 2003
Éditeur original: Marvel Comics



Moins courant que chez la Distinguée Concurrence, les récits dits « *Elseworlds* » concoctés par Marvel Comics s'offrent pourtant régulièrement aux lecteurs. On peut citer la saga des Noir (relectures des héros sous l'angle du polar noir et du récit *pulp*; on vous conseille les excellents *Spider-Man Noir* et *Iron Man Noir* – l'un des premiers *comics* écrits par la superstar Scott Snyder) ou les déclinaisons mangas des personnages. Et, donc, cette vision élisabéthaine de l'univers Marvel, sobrement intitulée *Marvel 1602*: en Angleterre, alors que les mystérieux mutants sont persécutés par l'Inquisition, l'arrivée de la jeune Virginia Dare, premier jeune colon né sur le territoire américain, va provoquer une série d'événements sur lesquels va enquêter Stephen Strange, médecin de la reine Elisabeth I. La grande force de ces histoires hors continuité réside principalement dans la réécriture de protagonistes culte, le script exemplaire proposé par Neil Gaiman va permettre de redécouvrir sous un nouvel angle toute la ménagerie Marvel, avec l'aide précieuse du duo d'artistes composé d'Andy Kubert et Richard Isanove. Mais là où le projet va mériter son statut d'œuvre culte, c'est bien dans son intrigue, et dans la manière toute particulière qu'a Gaiman de lier la petite histoire à la grande, dans une approche crédible et documentée de son sujet, et ainsi de rendre le plus bel hommage qui soit à Cap', Strange, Spidey et tous leurs copains encapés.

Scénariste occasionnel pour le cinéma (*La Légende de Beowulf* de Robert Zemeckis), écrivain reconnu dans le monde entier pour ses nombreux romans fantastiques et de *fantasy* (on citera, pour la forme, *American Gods*, *Stardust* ou *Coraline*, tous trois adaptés sur les écrans), le britannique Neil Gaiman est surtout célèbre pour sa monumentale saga du *Sandman*, publiée chez Vertigo/DC entre 1989 et 1996, mais aussi pour quelques autres récits d'importance chez divers éditeurs: on lui doit ainsi la création du personnage d'Angela (issu de la série *Spawn* puis intégré à l'univers Marvel), de même que les superbes *Batman: Qu'est-il arrivé au Chevalier Noir?* (également avec Andy Kubert, où il imaginait l'enterrement de Bruce Wayne) ou *Les Éternels* (avec John

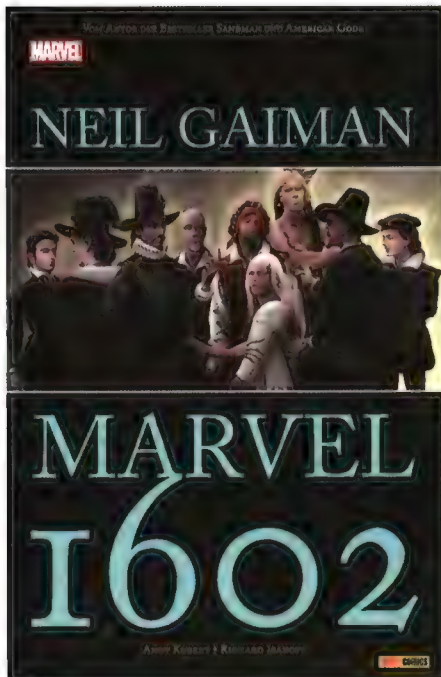
Romita Jr. aux dessins), reprise des personnages divins créés par Jack Kirby dans les années 1970. Des séries d'exception, parmi tant d'autres, pour un auteur fasciné par le concept de mythe, et dont les écrits, pour n'importe quel médium qui soit, sont toujours truffés de jeux littéraires, de références historiques décalées et de personnages truculents. Et s'il n'a pas toujours œuvré dans le genre super-héroïque, c'est bel et bien dans cet univers qu'il va produire certains de ses récits les plus réussis.

En basant son intrigue sur le personnage – réel – de Virginia Dare, première enfant anglaise née dans les colonies d'Amérique, Gaiman montre bien sa connaissance du contexte historique et sa volonté de jouer des mythologies états-uniennes, dont font partie les super-héros. Son utilisation des exactions de l'Inquisition (menée par le terrifiant Grand

Inquisiteur – Magnéto lui-même!) va dans le même sens, et c'est à partir de ce canevas fort qu'il va pouvoir broder une histoire faite de magie, de monstres, d'intrigues de palais et de personnages reconnaissables entre tous. C'est cet aspect ludique qui fait la force de *Marvel 1602*, dans la manière qu'a Gaiman de jouer avec ses protagonistes : aux côtés des mutants ou du médecin Stephen Strange, on y croise, pêle-mêle, l'espion royal Sir Nicholas Fury et son écuyer Peter Parquagh, l'agent aveugle Matthew Murdoch et la tueuse Natasha, ou encore le tyran latvérien Otto von Doom ; la liste est loin d'être exhaustive. Des héros (et vilains) bien connus, et quelques surprises, que Gaiman va confier à deux artistes au sommet de leur art.

Déjà à l'œuvre sur la très bonne mini-série *Wolverine: Origines* (écrite par Paul Jenkins), le tandem Andy Kubert (qui retrouvera Gaiman sur son *Batman*) et Richard Isanove fait ici des merveilles. Des personnages plus iconiques que réalistes (l'apparition des mutants en habits – revisités – de X-Men), et des couleurs oscillant entre le pastel et l'expressionnisme... C'est à voir le personnage de Rojhas (alias Captain America) pour mesurer la teneur du travail graphique accompli. Une réussite que ne feront qu'approcher les déclinaisons inévitables engendrées par le succès du récit : une suite directe et deux séries consacrés aux Quatre fantastiques et à Spider-Man, ainsi que quelques allusions tardives dans les *events* Spider-Verse (on y croise Peter Parquagh) et *Secret Wars*. Une manière de lier définitivement ce qui n'était qu'une « simple » récréation à ce multivers narratif dont on ne fait que parler, mais qui ne doit pas faire oublier la puissance ludique instaurée par le trio Gaiman/Kubert/Isanove. Ce serait minimiser leur talent.

Fred Wullsch



DC: THE NEW FRONTIER

Brillante réécriture de l'univers DC Comics

Œuvre majeure de l'artiste Darwyn Cooke, *DC: The New Frontier* est une lettre d'amour au genre super-héroïque par un artiste qui s'approprie cette période intermédiaire entre le Golden Age et le Silver Age. Soutenue par un graphisme extraordinaire, elle permet à tous de vivre cette aventure héroïque comme une première fois.

FICHE TECHNIQUE

Scénariste : Darwyn Cooke
 Illustrateur : Darwyn Cooke
 Coloriste : Dave Stewart
 Année de la première édition
 du volume 1 en langue originale : 2004
 Éditeur original : DC Comics



En ouvrant *DC: The New Frontier*, le lecteur novice sera sans doute surpris de ne voir aucun super-héros pendant les 40 premières pages du premier volume. C'est que Darwyn Cooke s'est intéressé à ce moment particulier de l'histoire éditoriale de l'éditeur fondateur DC Comics entre la fin du Golden Age (1949) et le Silver Age (1954) où quasiment seule la Sainte Trinité (à savoir chez DC : Superman, Batman et Wonder Woman) était encore éditée.

La société américaine, lassée des images de guerre en Europe et dans le Pacifique, avait abandonné les aventures de ces personnages colorés trop associés à leur sacrifice pour des genres plus légers comme le western, les romances, le fantastique, la science-fiction mais également, paradoxalement, les récits de guerre et d'espionnage. Tous mettant en scène des hommes au courage immense affrontant le monde sans super-pouvoirs.

C'est vers ces personnages que Darwyn Cooke amène son lecteur en commençant audacieusement par le genre le moins conventionnel puisqu'il place ses premiers personnages dans le contexte très original pour l'époque de *The War That Time Forgot*.

Série méconnue de DC Comics née de l'imagination de Robert Kanigher, elle mélange les combats de soldats de la Seconde Guerre mondiale contre des dinosaures situés sur une île oubliée par le temps (très clairement inspirée du cycle de *Caspak* d'Edgar Rice Burroughs).

De manière audacieuse, Darwyn Cooke se sert d'une équipe alors méconnue (bien qu'ayant depuis eu l'honneur d'une adaptation au cinéma mais dans une nouvelle incarnation), *The Losers*, constituée de soldats de chacune des armes de l'armée américaine qui portent avec eux la douleur d'avoir perdu leur compagnon d'armes et pour deux d'entre eux, incarner les sujets difficiles que sont l'appartenance à une minorité (le Captain Johnny Cloud est un Navajo) ou le handicap (le Captain William Storm a perdu sa jambe au combat et se bat avec une prothèse en bois).

Si le novice ne saisira pas toutes les références, Darwyn Cooke s'approprie complètement tous les fondamentaux de cet entre-deux de l'univers de DC Comics tout en le remplaçant dans un contexte



historique peu glorieux pour la société américaine (l'auteur est d'ailleurs canadien) avec la guerre de Corée, le maccarthysme, la paranoïa ambiante et en général, sa politique étrangère peu reluisante.

L'un des grands mérites de Darwyn Cooke est de mêler l'histoire réelle avec celle fictionnelle de l'univers de DC Comics. Vous croiserez donc dans ces pages Chuck Yeager, Cassius Clay, le président Eisenhower, le sénateur McCarthy et d'autres entourés des super-héros les plus connus de DC Comics.

Mais les véritables héros de *DC: The New Frontier* sont ces personnages peu connus qui ont pavé la renaissance du genre super-héroïque comme The Suicide Squad (ayant depuis eu l'honneur de deux adaptations au cinéma mais également de nouvelles incarnations), J'onn J'onzz the Martian Manhunter (devenu personnage central de la série *Supergirl*), Slam Bradley, King Faraday, The Challenger of the Unknown (création de Jack Kirby avec Joe Simon), etc.

Le grand talent de Darwyn Cooke va être de lier tous ces personnages dans une histoire commune qui va englober les grands thèmes sociétaux comme le racisme, le sacrifice de soi, la peur des autres, en utilisant

une menace inédite inspirée de l'univers de Howard Phillips Lovecraft (et qui est sans doute le seul point faible de cette histoire).

Darwyn Cooke est à la fois un archiviste capable de placer la référence la plus obscure de l'univers DC Comics et un passeur permettant au lecteur de l'ignorer ou d'ou-



vrir son navigateur internet pour se perdre dans cet univers foisonnant et découvrir les œuvres de ses prédécesseurs.

Car il est évident que Darwyn Cooke est un amoureux de ces personnages mais également de leurs créateurs le plus souvent méconnus qui œuvrèrent à une époque où ils n'étaient non seulement pas des stars des médias mais au contraire méprisés par l'intelligencia culturelle.

Darwyn Cooke a commencé sa carrière de dessinateur dans le monde de l'animation auprès de l'artiste Bruce Timm sur les séries du DC Animated Universe et le style de son mentor se retrouve dans son trait de crayon, mais également celui d'immenses artistes comme Alex Toth et Jack Kirby.

DC: The New Frontier est donc une œuvre aux confluences de deux périodes de l'histoire des *comics* et Darwyn Cooke y a apporté ce qui se retrouve notamment dans l'esthétisme des costumes (mais également un regard différent sur la morphologie des personnages et notamment des héroïnes), des personnages et de leur environnement.

Son œuvre marque le passage d'hommes ordinaires qui ont marqué leur monde à une nouvelle « race » de personnages symbolisés par The Flash (Barry Allen) et Green Lantern (Hal Jordan) dont *DC: The New Frontier* marque la « première apparition ».

Elle peut d'ailleurs être vue comme complémentaire d'une autre mini-série, *The Golden Age* par James Robinson et Paul Smith datant de 1993 dont la planche de clôture est très proche de celle de *DC: The New Frontier* et qui explique pourquoi les super-héros de l'univers DC Comics ont « disparu » à la fin de la Seconde Guerre mondiale.

Véritable lettre d'amour d'un artiste à son médium, *DC: The New Frontier* est une œuvre majeure de l'éditeur DC Comics mettant en abyme une grande partie de son histoire en la rendant accessible aux novices. Elle a été récompensée par trois Eisner Awards, trois Harvey Awards et un Shuster Award. Malheureusement, Darwyn Cooke est prématurément décédé en 2016 à l'âge de 53 ans.

Jean-Michel Ferragatti

SUPERMAN : IDENTITÉ SECRÈTE

Et si Superman existait dans le monde réel ?

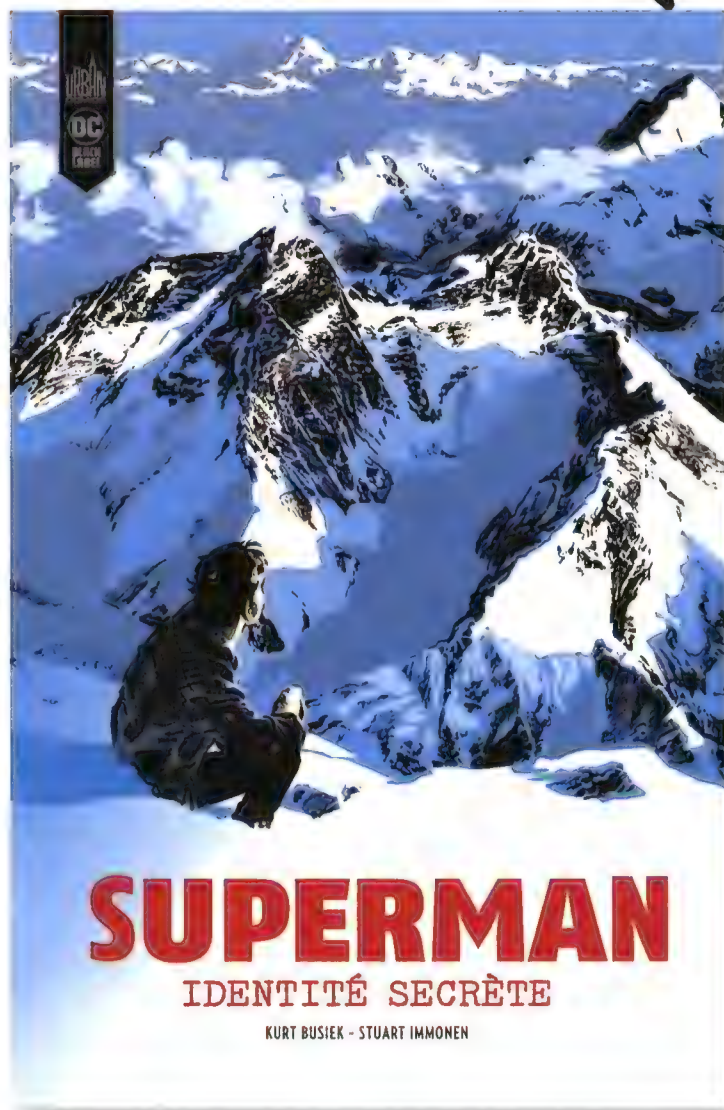
Tout le monde connaît Superman en tant que personnage de fiction. Mais que se passerait-il si, dans notre monde, un être réellement doué des pouvoirs de l'Homme d'Acier existait ? C'est à cette question passionnante que Kurt Busiek répond avec brio dans *Identité secrète*.

FICHE TECHNIQUE

Scénariste : Kurt Busiek
 Illustrateur : Stuart Immonen
 Coloriste : Stuart Immonen
 Année de la première édition
 du volume 1 en langue originale : 2004
 Éditeur original : DC Comics

Pour comprendre l'origine de *Superman : Identité secrète*, il faut un peu s'intéresser aux terres parallèles dans ce qu'on appelle le « multivers de DC Comics ». Chacune des terres parallèles qui le constituent a sa propre spécificité, et l'une d'elles, Terre Prime, est censée être notre planète, celle du monde réel. Sur cette terre, il existe un Clark Kent qui va se découvrir des super-pouvoirs, et deviendra Superboy-Prime, le seul héros doté de ces super-pouvoirs sur cette planète. Le destin de ce héros (devenu vilain) dans DC Comics, et notamment sous la houlette de Geoff Johns, mériterait qu'on lui consacre une page entière de ce recueil. Disons simplement à titre d'introduction que c'est ce concept d'un Superman dans le monde réel qui a inspiré à Kurt Busiek l'histoire d'*Identité secrète*. Le scénariste, qui s'est essayé (et a réussi) à explorer et déconstruire le registre super-héroïque avec autant d'œuvres telles que *Astro City* ou *Marvels*, s'attaque désormais au premier des super-héros américains, Superman.

L'idée est assez simple : sur notre terre, sur laquelle Superman est donc bien un personnage de fiction, les parents David et Laura Kent ont décidé d'appeler leur fils Clark, car ils sont de grands fans de l'Homme d'Acier. Le jeune garçon se retrouve forcément moqué au cours de son enfance par ses camarades de classe, et en vient à détester Superman, responsable de façon plus ou moins directe de ses maux. Mais une nuit, il se réveille flottant dans les airs, et découvre alors qu'il a les mêmes pouvoirs que Superman (on ne sait pas trop comment, mais là n'est pas la question). Dès lors, Clark va d'abord chercher à comprendre ce qui lui arrive, puis à déterminer de quelle façon il peut utiliser ses pouvoirs. D'abord pour régler ses problèmes, mais petit à petit, la question de l'héroïsme va se poser, et Clark Kent va devenir comme le super-héros que tout le monde aime en bande dessinée. En grandissant, la question de son identité secrète, la façon dont le reste de l'humanité réagit à la présence d'un surhomme, et des mauvaises intentions des personnes de pouvoir en réaction sont abordées, à mesure que Clark Kent grandit et doit protéger sa famille et ses proches. Chaque numéro (avec un total de





Kurt Busiek.

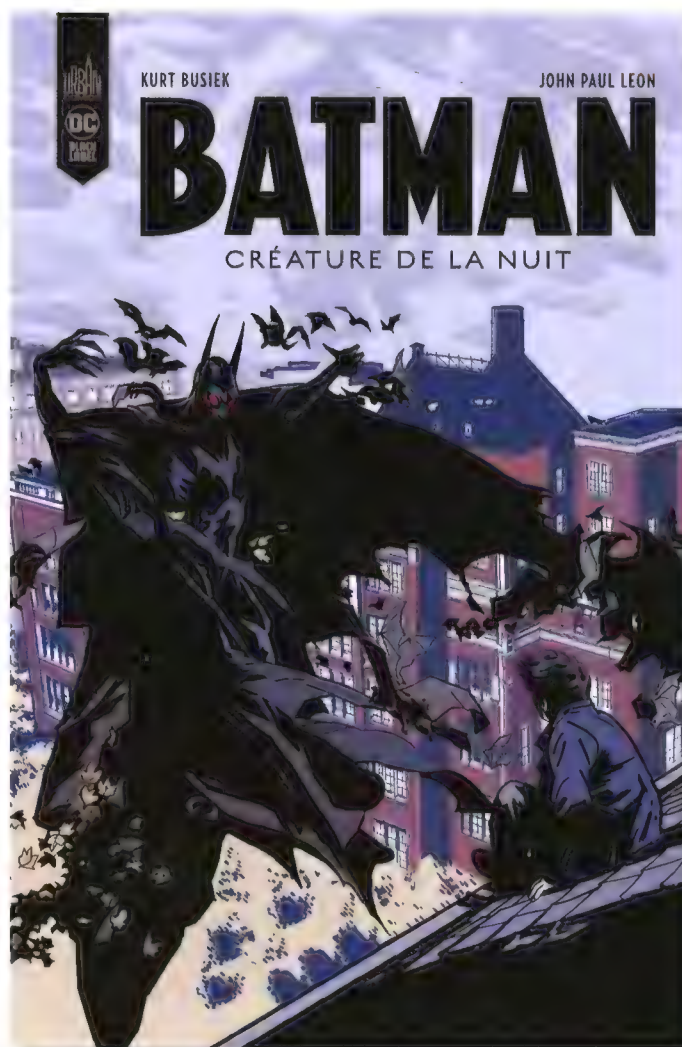
quatre) aborde une étape de la vie de Clark, de sa jeunesse jusqu'à un âge adulte avancé; de quoi mettre en parallèle la progression de sa carrière super-héroïque avec les passages importants de la vie (et notamment la construction de vie de famille). De cette façon, Kurt Busiek peut déconstruire la figure du super-héros, s'intéresser à ce qui fait de Superman ce qu'il est, et discuter prioritairement de l'importance pour les héros de cette question de la double identité, qui donne au final son titre au récit.

Bien entendu, une œuvre ne peut être marquante que si elle est bien accompagnée visuellement parlant, et *Superman: Identité secrète* ne déroge pas à cette règle. Busiek profite des dessins de Stuart Immonen, avec qui il a fondé quelques années auparavant la maison d'édition Gorilla Comics, et avec qui on avait déjà pu découvrir la mini-série *Shockrockets*. Surtout, Immonen est un fin connaisseur de Superman, l'ayant déjà dessiné pour DC Comics dans le célèbre numéro *Superman: The Wedding Album*, mais aussi dans le roman graphique *Superman: End of Century*. Avec *Identité secrète*, Stuart Immonen peut mettre au service de l'Homme de Demain ses compétences, tout en ayant une approche différente du personnage au vu du contexte de réalité de l'histoire. Mais ses compositions, et notamment des plans très contemplatifs, participent à donner à l'œuvre une ambiance proprement unique.

Il en ressort donc que *Superman: Identité secrète* est un point de vue d'auteur sur le super-héros peut-être le plus connu au monde, en tout cas le premier de l'ère des *comics* tels qu'on les connaît à présent. C'est un récit qui élève le registre super-héroïque tout entier en allant poser un regard introspectif, et philosophique, sur un personnage devenu un pilier de la mythologie moderne que constituent ces surhommes en capes et collants. Une illustration de ce qu'il est

possible de faire lorsque des auteurs et artistes de talent s'emparent d'une figure de *pop culture* et dissertent sur les thématiques qui lui sont propres. On retrouve aujourd'hui bien des auteurs ou autrices qui nous rappellent ce genre de choses, mais au début des années 2000, ce n'était pas aussi évident. Cette exploration de personnage, Kurt Busiek la réitérera plus tard avec *Batman: Créature de la Nuit* (en compagnie du regretté John Paul Leon), qui est une approche similaire d'introspection, mais sur le Chevalier Noir. Le diptyque constitue en tous les cas un essentiel des *comics* de super-héros.

Arnaud Tomasini



ALL STAR SUPERMAN

Les douze travaux de l'Homme d'Acier

Offrez à un scénariste-démiurge les pleins pouvoirs pour revisiter l'univers d'un personnage culte, associez-lui son dessinateur alter ego, et vous risquez d'obtenir – ni plus ni moins – la meilleure histoire jamais contée sur ledit personnage. *All Star Superman*, c'est tout ça, et un peu plus.

FICHE TECHNIQUE

Scénariste : Grant Morrison
Illustrateur : Frank Quitely
Coloriste : Jamie Grant
Année de la première édition du volume 1 en langue originale : 2005
Éditeur original : DC Comics



Lancés en réponse à la ligne Ultimate de Marvel, les All Star de DC Comics n'auront pas obtenu le succès qu'ils méritaient. Une injustice certaine, quand on voit la qualité des deux séries développées. Car si le déjanté *All Star Batman and Robin* de Frank Miller et Jim Lee s'est arrêté au bout de dix épisodes controversés, la recreation de l'Homme d'Acier par le duo génial Morrison et Frank Quitely s'est immédiatement imposée comme une date

dans l'histoire du *comic book*. Une de plus, dans la bibliographie exemplaire du Grand Architecte écossais, qui s'apprêtait deux ans plus tard à donner sa vision de l'autre star des super-héros de DC Comics, le ténébreux Batman. Une approche totale et subjective du sujet, qu'iel appliquera également à d'autres protagonistes clés (Wonder Woman ou Green Lantern, pour les nommer), et dont les prémices sont à chercher dans la série qui nous intéresse aujourd'hui.

De retour chez DC après le succès de ses incroyables *New X-Men* pour Marvel, Grant Morrison s'approprie donc l'univers de Superman, le temps d'une maxi-série en tout point admirable. Admirable, tant la manière qu'à Morrison de revisiter toutes les composantes du mythe du Kryptonien (si l'on excepte sa relation aux autres super-héros DC, Batman et Wonder Woman en tête), en les faisant transiter par le prisme de ses propres obsessions et thématiques, tient quasiment de l'inédit. En 12 chapitres, Morrison nous conte la « mort » de Superman, empoisonné par son ennemi de toujours, Lex Luthor. Dès la première page, le sens de l'hypercompression du scénariste démiurge tend à l'épure absolue, présentant un mythe et un univers en quatre cases foudroyantes. Profondément post-moderne dans sa narration, le scénario de Morrison reste pourtant d'une candeur et d'une sincérité qui frisent la naïveté involontaire, la

mise en image colorée de l'inévitable Frank Quitely, dont le sens du merveilleux imprime la rétine à chaque page, n'arrangeant pas les choses. Mais c'est dans cette approche à la fois nostalgique et réflexive, dans la lignée de ce transhumanisme magique qu'iel aura tant vanté ailleurs (dans *JLA* ou *Flex Mentallo* par exemple) que se cache le cœur du projet fou de Morrison : redonner à Superman la place qui lui revient, celle du plus grand des supers-héros. Car comme iel le dira dans son roman-essai *Supergods* en 2011 : « En tant que produit de l'imagination humaine, Superman était [...] un emblème de ce qu'il y avait de meilleur et de plus fort en nous¹. »

En faisant intervenir divers éléments issus des aventures de l'Homme d'Acier, Morrison et Quitely rendent un hommage émouvant à cet univers. Amoureux transi d'une Lois Lane à qui il offre ses pouvoirs le temps de son anniversaire, dieu créateur d'un univers-enfant où il n'existerait pas encore (on assiste même à sa création par Jerry Siegel et Jim Shuster), rival amusé des demi-dieux Atlas et Samson, prisonnier d'un monde négatif où règne son clone dégénéré Bizarro, Superman se joue même des paradoxes temporels, le temps d'un épisode où le merveilleux côtoie l'émotion pure, afin de retrouver une dernière fois un père adoptif qui l'aura conduit sur les pas d'une humanité inespérée. Des histoires à la fois drôles et mouvementées, qui n'insistent pas tant sur les combats que sur la

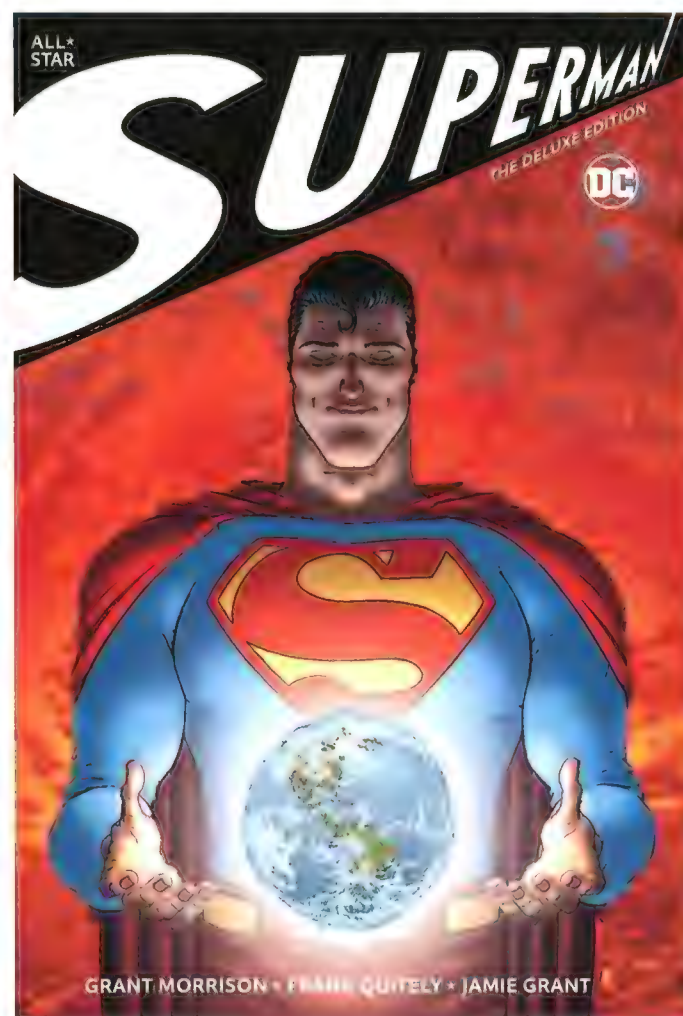
1. MORRISON, Grant, *Supergods*, Fantask, 2017, p. 16.



volonté d'un Superman de ne pas laisser la Terre orpheline après sa disparition. Mais n'en déplaît aux fans du Morrison métatextuel (celui des *Seven Soldiers* ou de *Animal Man*), c'est dans un dernier épisode fort en destruction de toute sorte et autres supers-vilains que se dessinera finalement le véritable propos des auteurs. Affaibli, à la merci d'un Lex Luthor qui savoure le temps d'une journée les pouvoirs de son ennemi, Superman délaisse son identité secrète et se sacrifie pour sauver le soleil mourant d'une humanité qu'il a toujours chérie. Il devient ainsi plus qu'un héros, plus qu'un Dieu : il est une légende. La légende de l'Homme d'Acier. Et qui d'autre que Grant Morrison pouvait nous la conter : « All Star Superman était l'homme de la rue incarné à un niveau divin, un homme platonicien traçant le drame de sa vie ordinaire sur une toile extraordinaire². »

Vaguement annoncée par l'auteur même, la suite attendue n'aura finalement pas lieu. En 2011, à la faveur du *reboot* global de l'univers DC post-Flashpoint, Grant Morrison se voit confier la tâche ardue de reprendre la mythique série *Action Comics*, relancée au numéro 1. Après une fin possible des aventures de Superman, le scénariste se penche sur ses débuts. Moins impactant (surtout au niveau des dessins), la relecture n'en est pas moins pertinente, et à mettre absolument en parallèle du *All Star Superman* qui nous préoccupe ici. Comme si Morrison bouclait enfin la boucle de sa vision du personnage, après nous avoir conté avec tant d'émotion et de talent le plus solaire des crépuscules. La marque d'un auteur, un vrai.

Fred Wulsch



2. Op. cit., p. 470.

HOUSE OF M

L'utopie de Magneto

Après des décennies de discriminations envers les mutants, ces derniers vivent enfin dans un monde parfait, modelé par la Sorcière Rouge. Pourtant, malgré les apparences, ce monde pourrait être bien loin d'un idéal. Avec *House of M*, Bendis bouleverse l'histoire des mutants au sein de l'univers Marvel.

FICHE TECHNIQUE

Scénariste : Brian Michael Bendis

Illustrateur : Olivier Coipel

Coloriste : Frank d'Armata

Année de la première édition du volume 1 en langue originale : 2005

Éditeur original : Marvel



Avant d'entrer proprement au cœur du sujet, petit retour en arrière nécessaire pour bien comprendre tous les enjeux posés par *House of M*. Super-héros est un métier complexe qui laisse peu de temps pour développer une vie personnelle. Peu nombreux sont ceux qui arrivent à accéder au bonheur et pour ceux qui y parviennent tout de même, il est parfois de courte durée. C'est pourquoi un mariage dans le milieu super-héroïque est un véritable événement. Un petit moment de joie arraché à un destin souvent sombre et funeste.

Ce moment, la Sorcière Rouge et Vision y ont eu droit dans les années 1980. Le bonheur du couple atteindra son apogée lors de la naissance de Tommy et Speed, les jumeaux du couple, aussi connus sous leurs pseudonymes : Speed et Wiccan. Seulement, comme nous l'avons précisé plus haut, le destin ne sourit jamais très longtemps à nos héros. Nous apprendrons par la suite que les deux enfants ont été créés de toutes pièces par Wanda, en modifiant la réalité, à partir de fragments de l'âme de Mephisto, le diable de l'univers Marvel. Quand ce dernier viendra réclamer son dû, Wanda perdra à jamais ses enfants. Traumatisée, elle effacera le moindre souvenir qu'elle gardait de sa progéniture imaginaire.

Bien des années plus tard, Wanda verra resurgir ses souvenirs après une conversation sur la maternité avec la Guêpe. Les Avengers vont faire face à de graves dangers dont ils ont du mal à trouver l'origine. Ils découvrent bientôt que c'est la Sorcière Rouge, alors en pleine crise et persuadée que les héros sont responsables de la disparition de ses enfants, qui se trouve derrière ces attaques. Malheureusement, il est trop tard et les dégâts sont trop importants : les Vengeurs se séparent. C'est l'arc *Avengers : la séparation*. Événement qui précède directement *House of M*, et qui lui est donc directement lié.

C'est après tous ces événements qu'arrive l'un des *crossovers* les plus marquants de l'histoire de Marvel : *House of M*. Les premières pages nous montrent la réunion au sommet de tous les plus grands héros de l'univers Marvel. Vengeurs comme mutants, tous sont conviés. Le but : décider du sort de Wanda, après les crimes qu'elle

a commis. Si certains souhaitent lui donner une deuxième chance, d'autres se montrent intransigeants et veulent la mettre hors d'état de nuire. La solution s'impose alors : localiser Wanda et entendre sa défense avant de prendre la moindre décision. Alors que les héros sont sur le point de la trouver, le monde bascule. Le lecteur découvre alors une tout autre réalité. Un monde où les mutants ne sont plus discriminés, ils sont même sur le point de devenir plus nombreux que les *homo sapiens*. À la tête de ce monde : Magneto. Lui et sa famille forment la Maison de M. Nous suivons alors Wolverine, qui est le seul à avoir des souvenirs de la réalité que nous connaissons. Il devra monter une équipe pour découvrir ce qui pousse Wanda à maintenir cette illusion.

Dans *House of M*, Brian Michael Bendis, l'un des grands architectes de Marvel dans les années 2000 et 2010, explore en profondeur le personnage de Wanda. En effet,

celle-ci possède d'immenses pouvoirs, contre lesquels il s'avère bien difficile de lutter. Les traumatismes qu'elle a vécus dans toute son existence remontent et la submergent. Si bien qu'il semble impossible pour elle de lutter contre sa propre folie.

L'auteur s'amuse aussi à imaginer un monde ayant l'apparence d'une utopie mais cachant une réalité beaucoup plus sombre. Ainsi, nos héros ont une vie qui semble idéale dans cette réalité : Peter Parker est marié et file le parfait amour et Carol Danvers (Miss Marvel) est célébrée comme la plus grande héroïne de la Terre. Pourtant, ce monde est dirigé d'une main de fer par Magneto et sa famille, et la liberté semble y avoir très peu de place. Au dessin, le français Olivier Coipel met fabuleusement en scène la totalité des personnages dont il dispose. Les couleurs froides, omniprésentes sur chacune des pages, représentent à merveille la perfection feinte de ce monde.

House of M est sans doute l'événement le plus important de l'univers Marvel dans les années 2000. Au terme de l'événement, Brian Michael Bendis fait repartir les mutants de zéro et change leur histoire à jamais. En effet, après les huit épisodes composant la mini-série, rien ne sera plus jamais pareil pour les X-Men et ils seront dans une situation très délicate qui mettra en danger l'existence des mutants. C'est cet événement qui a façonné la plupart des histoires consacrées aux *homo superior* (nom scientifique des mutants dans l'univers Marvel). *Le Complexe du Messie*, *Avengers vs X-Men* et même *House of X/Powers of X* découlent des trois mots prononcés à la fin de *House of M*. Trois mots qui plongeront les mutants dans l'une des phases les plus sombres de leur histoire : « *No more mutants.* » (« Plus de mutants. »)

Marceau Henault



FEAR AGENT

Premier hit d'un des mastodontes des comics indépendants !

À l'heure où ces lignes sont publiées, le nom de Rick Remender fait partie des incontournables, à la fois pour les *comics mainstream* et indépendants. On lui doit des séries à succès telles que *Deadly Class* ou *Black Science*. Mais avant tout cela, l'auteur livrait déjà quelques pépites de science-fiction comme *Fear Agent*. Il est bon de ne pas oublier où ont démarré les talents d'aujourd'hui !

Lors de sa création en 1992, Image Comics sert d'abord de refuge à des dessinateurs superstars de Marvel qui, en ayant assez de ne pas se sentir reconnus à leur hauteur par les éditeurs *mainstream* (Marvel Comics en particulier), décident de monter leur propre maison d'édition. Bien que cette création soit importante, tout le monde s'accorde généralement à dire que les premières années d'Image étaient surtout peuplées de *comics* en décalques de ce qui fonctionnait chez les éditeurs de super-héros. Petit à petit, pourtant, Image Comics deviendra le berceau de bandes dessinées qui vont chercher dans tous les registres possibles ; en somme, un *eldorado* créatif pour les auteurs et artistes qui se lassent des héros en capes et collants. Puisque la science-fiction n'est pas toujours bien représentée, il nous fallait mettre l'accent sur l'un des cadors du genre : *Fear Agent*.

Le scénariste derrière cette série s'appelle Rick Remender. Venu au départ de l'animation (en ayant travaillé d'ailleurs sur des films comme *Le Géant de Fer* ou *Anastasia*), Remender démarrera sa carrière à la fois comme scénariste mais aussi encreur ou illustrateur, avant de se tourner définitivement vers l'écriture. Et comme beaucoup de scénaristes, on le retrouve d'abord prolifique chez les éditeurs de *comics mainstream*, avant que sa carrière n'explose en indépendant au début des années 2010. Mais ce serait oublier que Rick Remender avait déjà fait plusieurs *comics* en « *creator-owned* » (c'est-à-dire dont il garde les droits d'exploitation) la décennie passée, dont ce *Fear Agent*, un titre de science-fiction drôle, déchaîné, souvent violent et absurde, et parfois très triste et déprimant. Une bande dessinée qui sait mélanger toutes sortes d'émotions, ce grâce à son personnage principal.

Heath Huston est un membre des Fear Agents, une organisation façon forces d'élite qui est chargée de protéger les planètes qui lui sont liées des menaces extraterrestres. En l'occurrence, Huston doit s'occuper de protéger la Terre, le bonhomme étant au départ présenté comme un Texan un poil beau, et très (très) porté sur la bouteille.

FICHE TECHNIQUE

Scénariste : Rick Remender

Illustrateurs : Tony Moore, Jérôme Opeña

Coloriste : Lee Loughridge,
Michelle Madsen

Année de la première édition
du volume 1 en langue originale : 2005

Éditeur original : Image Comics

FEAR AGENT



OMNIBUS

RICK REMENDER TONY MOORE JEROME OPENA

AKILEOS



Un alcoolisme qui est lié à un caractère antipathique et quelque peu dépressif, qui fait de Huston un anti-héros très attachant, qui aligne les erreurs et les bourdes, et s'empêtre dans d'impossibles situations à chaque histoire. Huston déteste, en gros, toutes les autres espèces extraterrestres, et son comportement belliqueux ne va cesser de lui attirer des ennuis, à mesure que l'on en découvre plus sur son passé, et que l'on comprend qu'une bonne partie des malheurs du héros sont de sa propre faute. Huston est en effet le dernier des Fear Agents, et une bonne partie de l'intrigue, qui s'est étalée sur un total de 32 numéros, va expliquer petit à petit ce qu'il est arrivé aux autres agents, le *comic book* ayant droit à son lot de twists scénaristiques particulièrement savoureux.

Rick Remender a lui-même eu des problèmes personnels et a à maintes reprises utilisé les *comics* pour en parler, *Fear Agent* ne faisant pas exception. Mais au-delà de son personnage torturé, c'est

l'univers de *Fear Agent* qui fascine, car il regorge de bizarreries et de trouvailles visuelles. Des vaisseaux spatiaux, des espèces aliens plus étranges les unes que les autres, et une certaine forme de violence graphique qui sied très bien au dessin un poil cartoon de Tony Moore (le cocréateur de *The Walking Dead*), tandis que Jérôme Opeña n'est pas en reste lui non plus d'un point de vue maîtrise graphique. Leurs styles respectifs, qui alternent au fur et à mesure des arcs scénaristiques, permettent d'accorder les registres de science-fiction et d'horreur à une ambiance un peu plus légère, qui rend l'action agréable, l'humour étant porté par les dialogues de Huston avec ses comparses.

On pourra aussi s'intéresser à l'historique de publication aux États-Unis de *Fear Agent*, qui a changé plusieurs fois de maison d'édition. Au départ démarrée chez Image Comics, la série a été récupérée quelque temps par Dark Horse, avant d'aller terminer sa course à nouveau chez Image. En France, on peut retrouver le titre en intégrale chez Akileos, maison d'édition indépendante qui s'est montrée précurseur sur les *comics* indépendants, en allant chercher bien avant les autres grands groupes d'édition des scénaristes considérés aujourd'hui comme incontournables, tels que Rick Remender, mais aussi Greg Rucka ou Kaare Andrews. Comme beaucoup de *comics* indépendants à succès, un studio a mis une option sur *Fear Agent* pour en faire une adaptation audiovisuelle, mais on ne se mentira pas : il sera difficile de faire honneur à un univers aussi riche visuellement, que ce soit au cinéma ou à la télévision !

Arnaud Tomasini



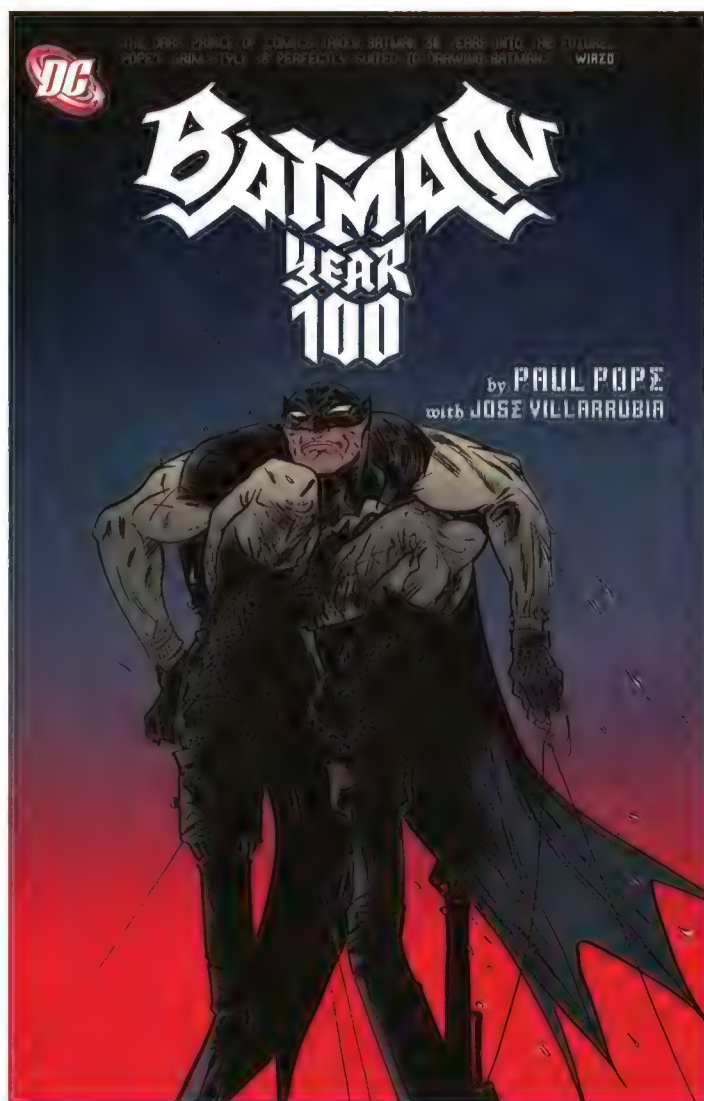
BATMAN ANNÉE 100

Le retour de la légende du Chevalier Noir de Gotham !

Impossible de nier l'attrait d'un personnage aussi culte que Batman, quand on veut imprimer sa marque sur l'univers pourtant codifié des super-héros. C'est à ça que s'applique le génie Paul Pope, lorsqu'il décide de proposer sa vision du personnage. Attention, ça décoiffe !

FICHE TECHNIQUE

Scénariste : Paul Pope
 Illustrateur : Paul Pope
 Coloriste : José Villarrubia
 Année de la première édition
 du volume 1 en langue originale : 2006
 Éditeur original : DC Comics

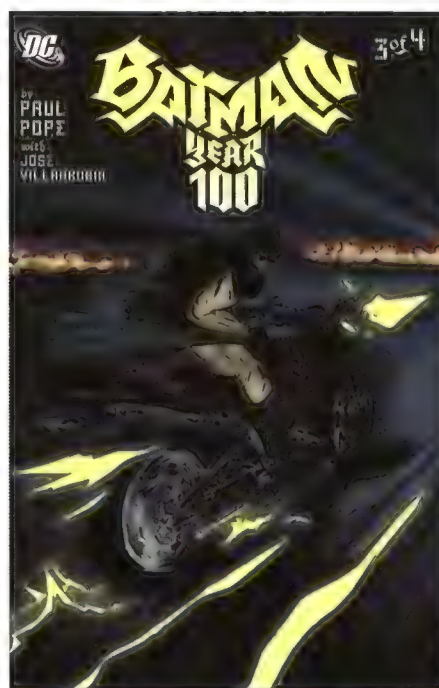


Plus encore que tous ses autres collègues super-héros, qu'ils viennent de DC, Marvel ou toute autre maison d'édition, Batman et son univers se prêtent particulièrement à l'exercice de la réinvention, de la réinterprétation, par le prisme d'une vision d'auteur bien marquée. C'est la base même des récits publiés sous le label Elseworlds dont *Batman: Année 100* pourrait être l'un des fleurons, à l'instar du célèbre *The Dark Knight Returns*. Du chef-d'œuvre de Frank Miller, le livre qui nous intéresse ici reprend l'idée de l'intrigue située dans un futur possible, en mode course-poursuite haletante aux relents de dystopie cyberpunk. À Gotham City, en 2039, la mort d'un agent fédéral fait ressurgir une légende locale, celle de « Batman de Gotham ». Alors que les autorités tentent d'en savoir plus sur ce mystérieux personnage, le justicier va mettre à jour une terrifiante conspiration... Un pitch des plus efficace, pour un résultat haletant et explosif, qui doit tout au talent singulier de son scénariste-dessinateur, le brillant Paul Pope. Impossible, de prime abord, de ne pas songer aux différents futurs possibles de l'univers DC, et de Batman en particulier : le monument de Miller, bien sûr, mais aussi la série animée *Batman Beyond* ou le récent *Batman: White Knight* de Sean Murphy. *Batman: Année 100* s'en distingue pourtant, dès la première pleine page, par son rythme, son intrigue et sa manière d'aborder en creux les composantes du mythe batmanien.

Mais avant de plonger plus avant dans l'œuvre en elle-même, un petit retour s'impose sur le génie qui en est responsable. Artiste américain complet, dont les influences vont de Jack Kirby à Hergé, en passant par Alex Toth (*Tarzan*) ou Hugo Pratt (le papa de Corto Maltese), Paul Pope se fait connaître à 22 ans par sa série de science-fiction *THB*, puis le manga *Supertrouble* pour l'éditeur japonais Kodansha (tous deux en 1995), avant de travailler régulièrement pour DC et Vertigo, notamment avec *Heavy Liquid* en 1999 et *100 %* en 2002 – encore de la SF. Avant de s'attaquer à sa pièce maîtresse, Pope s'intéresse dès 1998 au personnage du Batman, par le biais de quelques récits courts remarqués pour leur formidable originalité

graphique: *The Berlin Batman* (publié dans le numéro 11 de la série *The Batman Chronicles*), qui réinvente la figure du héros dans l'Allemagne pré-Seconde Guerre mondiale; le percutant *Broken Noise* (en noir et blanc) ou le récit consacré à Robin écrit pour la série *Solo* en 2005. Il est à noter que ces trois récits sont repris dans l'édition française de *Batman: Année 100* par Urban Comics. Passé ce coup d'éclat, Pope travaillera pour de multiples éditeurs, puis pour une installation artistique produite par la marque de vêtements Diesel (en 2006), avant de revenir sur le devant de la scène avec une série mêlant science-fiction et mythologie intitulée *Battling Boy*.

Lorsque DC Comics choisit de lui confier les rênes de sa nouvelle mini-série événement, Paul Pope se retrouve à peu près



libre de ses mouvements. Et c'est peu dire qu'il va profiter de cette largesse pour ruer dans les brancards, et offrir aux lecteurs une sacrée dose d'adrénaline et d'originalité. Dès la première image (qui voit Batman courir à perdre haleine, la main sur une blessure), le ton est donné: *Batman: Année 100* ira à 100 à l'heure, n'offrant durant ses quatre épisodes que de rares moments de respiration. Le trait est heurté, outré (les visages et les perspectives déformés), expressionniste (des noirs profonds et des ombres envahissantes), presque caricatural, et le rythme épouse ce sentiment d'urgence. Le contexte est posé en quelques cases, avec ces visions d'une Gotham City tentaculaire (dont les citoyens sont aux abonnés absents), plongée dans une obscurité permanente, à la merci d'un gouvernement fédéral quasi totalitaire aux milices ultra-violentes (et habillées comme des joueurs de hockey), et que parcourt avec virtuosité un héros aux facultés animales, presque surnaturelles. Cent ans après ses débuts officiels (et la parution du numéro 27 de *Detective Comics* en 1939), Batman redevient cette entité terrifiante, vampirique (il porte un dentier monstrueux et rugit sur

ses proies), mystérieuse, sur laquelle on apprendra finalement peu de choses (est-il toujours Bruce Wayne, affublé d'un acolyte nommé Robin et d'une jeune Oracle en puissance?). Un cousin encapé de Nosferatu, aux exploits duquel Pope consacre les plus hallucinantes pages de son récit.

Piochant ça et là dans la mythologie la plus évidente du personnage, comme le montre le dossier secret consulté par le petit-fils du commissaire Gordon, Paul Pope fait acte d'auteur total, avec son intrigue « banale » de complot apocalyptique et sa vision jusqu'au-boutiste d'un protagoniste poussé dans ses retranchements. Car malgré ses gadgets, sa superbe moto et son dentier, le Batman de 2039 sue, halète, saigne et cavale comme un forcené, avec l'énergie du héros dont la mission passe avant tout. Jusqu'à une ultime image qui ne fait qu'appeler une suite qui ne viendra jamais: il y aura toujours un Chevalier Noir à Gotham City, peu importe l'époque. C'est bien là la moindre qualité d'un *comics* à nul autre pareil. Merci monsieur Pope, ça fait du bien!

Fred Wulfsch

CRIMINAL

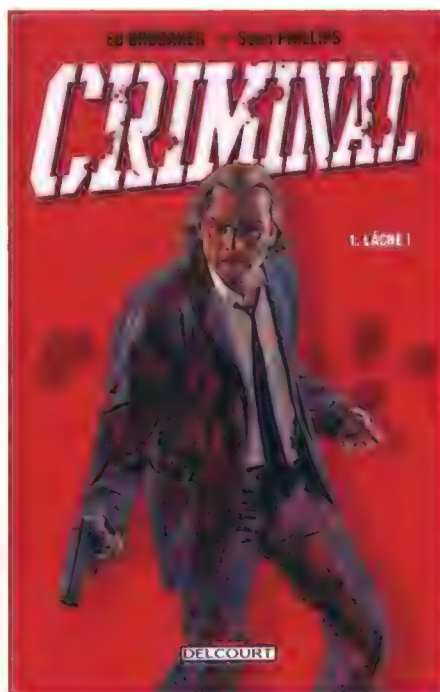
Bienvenue chez les voyous, les tueurs et les femmes fatales

L'anthologie de récits criminels poisseux et urbains n'est pas l'apanage de Frank Miller et de sa cité du vice. La preuve avec cette création d'un duo de scénariste et réalisateur qui n'en était pourtant, à cette époque, qu'au début de sa passionnante collaboration.

FICHE TECHNIQUE

Scénariste : Ed Brubaker
 Illustrateur : Sean Phillips
 Coloriste : Val Staples
 Année de la première édition du volume 1 en langue originale : 2006
 Éditeur original : Icon Comics

C'est au sein du label Icon de Marvel Comics, dédié aux créations originales des artistes phares de la Maison des Idées, que *Criminal* voit le jour. Troisième collaboration entre Ed Brubaker et Sean Phillips, après la mini-série noire *Scène de crime* (dessinée par Michael Lark, mais encrée par Phillips) et le polar super-héroïque *Sleeper*, tous deux publiés chez DC Comics (dans les labels Vertigo et Wildstorm), *Criminal* semble de prime abord marcher sur les plates-bandes du cultissime *Sin City* de Frank Miller : une plongée dans les recoins interlopes d'une cité fictive où s'ébattent, trafiquent et meurent une poignée de protagonistes, pas forcément liés les uns aux autres, si ce n'est l'univers dans lequel ils évoluent. La ressemblance s'arrête ici. Car contrairement à Miller et son approche baroque, outrée et violemment expressionniste du récit noir, le travail de Brubaker et Phillips penche plutôt vers un certain réalisme contextuel, une écriture ciselée et emphatique, et des personnages plus vrais que nature. De quoi faire basculer régulièrement *Criminal*, et ses multiples déclinaisons, du côté des séries noires *hardboiled* (dont il détourne les codes narratifs, notamment sur l'usage de la voix off) et des romans *pulp*s (femmes fatales, voyous bas du front, tueurs flippants et autres joyusetés sont au programme), comme l'attestent la carrière du scénariste et sa vision très « urbaine » de ses protagonistes, qu'ils soient des super-héros ou non.



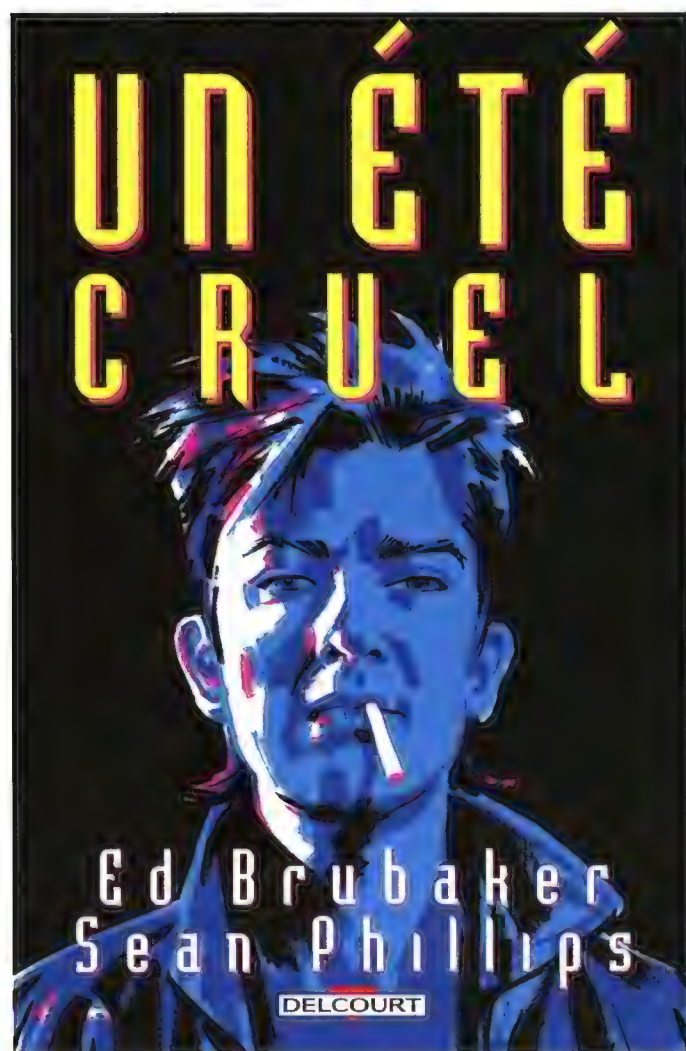
Après des débuts plutôt confidentiels à l'écriture de récits criminels (chez Dark Horse, notamment), Ed Brubaker signe aux débuts des années 2000 un contrat d'exclusivité chez DC Comics. Quelques mini-séries remarquées plus tard, il se retrouve successivement à écrire sur *Batman*, le temps d'un *run* assez atypique et intéressant, bien qu'un peu oublié de nos jours, puis sur le personnage de Catwoman, qu'il va relancer en grande pompe aux côtés du génial Darwyn Cooke : émouvant, nerveux et porté par un

véritable amour du genre policier (avec le détective Sam Bradley en porte-étendard), la série est un succès et impose définitivement le nom de son scénariste. Dans la foulée, Brubaker s'associe à Greg Rucka (un autre spécialiste du polar) pour créer sa meilleure œuvre. Narrant le quotidien du département de police de Gotham City, *Gotham Central* fait siennes les composantes de la série télévisée policière (de type *NYPD Blues*), avec ce « petit » plus apporté par la présence dans la ville de Batman et de ses nombreux ennemis. Passé chez Marvel au début des années 2000, le scénariste va se faire remarquer par plusieurs séries devenues culte (dont huit ans à écrire les aventures de Captain America), puis ce sera les retrouvailles avec Sean Phillips.

Avant d'être le collaborateur attitré de Brubaker, désormais au sein d'Image Comics, le britannique Sean Phillips se fait connaître en dessinant quelques *Hellblazer* et *Judge Dredd*, avant d'être définitivement reconnu pour son long passage sur *WildC.A.T.S* écrit par Joe Casey. Outre ses créations avec Brubaker, le grand public le découvre principalement lors du lancement de la série *Marvel Zombies* avec Robert Kirkman. Un artiste au style classique, dans le sens « narration à l'américaine » du terme, faussement naturaliste dans ses effets, et qui excelle pour révéler la part d'ombre des personnages inventés par son compagnon de voyage. Le traitement des ombres, les gueules

impayables, les ruelles sombres et les bouges malfamés, tout autant que les rares éclaircies, sont les pierres angulaires visuelles des récits de Brubaker: qu'il s'agisse d'intrigues de braquage (comme dans le premier tome) ou de vengeance (comme dans le second), tout repose sur l'humanité des personnages et la justesse de leur univers.

Après quatre « saisons » chez Icon, la série déménage chez Image en 2016, laissant toute latitude aux deux auteurs pour développer comme ils l'entendent le charmant petit monde dans lequel évolue le pickpocket Tommy Patterson et son fils Leo, la fratrie Lawless, le caïd Sebastian Hyde ou le barman Jake « la Grogne » Brown. À ce jour,



la série principale continue toujours son existence, et se retrouve régulièrement enrichie de récits annexes: les *one-shots* *Mes héros ont toujours été des junkies* (quel beau titre!) et *Sale week-end* ont su trouver leur public, et Delcourt a récemment publié en français le pavé *Un été cruel*. Fidèle à leur méthode de travail, Ed Brubaker et Sean Phillips ont su, depuis le lancement du premier numéro de *Criminal* en 2006, faire fructifier leur talent conjoint, avec pas moins de six créations originales (toutes chez Image): le super-vilain en pleine rédemption (*Incognito*), la femme fatale aux caractéristiques toutes... lovecraftiennes (*Fatale*), la plongée dans l'âge d'or hollywoodien – jamais loin d'un James Ellroy (*Fondu au noir*), le vigilante malgré lui (*Kill of Be Killed*), un hommage aux *pulps* westerniens et leurs anonymes auteurs (le bien nommé *Pulp*), le retour de bâton des années de contestation (le récent *Reckless*)... Autant dire que ça n'est pas près de s'arrêter!

Fred Wulsch

THE BOYS

Quelque chose de pourri au royaume des super-héros...

Amateurs et amatrices de bon goût, du beau verbe, de couleurs chatoyantes et de récits poétiques et raffinés, *The Boys* vous est probablement directement destiné, en guise de gigantesque doigt d'honneur. Alors accrochez-vous, ça va saigner !

FICHE TECHNIQUE

Scénariste : Garth Ennis
Illustrateur : Darick Robertson
Coloriste : Tony Avina
Année de la première édition
du volume 1 en langue originale : 2006
Éditeur original : Wildstorm

Partons du principe que les super-héros existent, qu'ils sont adulés par la population, et au service du gouvernement, exhibés comme de vrais émissaires de la paix. Que se passerait-il si un jour l'on découvrait que sous leur sourire Colgate et leur coiffure irréprochable, ces super-héros sont en réalité les pires ordures possible, ne se souciant que peu des dommages collatéraux qu'ils provoquent ? Ces mêmes icônes de la justice trempant dans tous types de business et affaires sordides, obnubilés par les millions qu'ils engrangent grâce à une foulditude de sponsors et contrats juteux. C'est sur ce principe que le scénariste Garth Ennis démarre *The Boys*, série ô combien politiquement incorrecte, s'amusant à malmener avec une irrévérence rageuse la vision idéalisée de la figure super-héroïque, le tout avec une jubilation de sale gosse des plus jouissive.

Hughie vit depuis plusieurs semaines avec le souvenir cauchemardesque de la mort de sa fiancée, lorsqu'un super lui rentra dedans, la faisant exploser sur son passage. C'est alors que l'énigmatique Billy Butcher, agent spécial de la CIA et représentant d'un groupe secret, viendra recruter Hughie. Le but de cette unité ? Être la police des super-héros, tentant de mettre au jour tous leurs secrets les plus sordides, quitte à utiliser des méthodes tout aussi peu recommandables que celles des supers, voire à tout simplement leur refaire le portrait.

Scénariste irlandais, c'est au travers des pages du périodique britannique *2000 AD*, et de séries telles que *Judge Dredd*, *Hellblazer* ou encore *The Punisher* que Garth Ennis va affûter sa verve inimitable dès le début des années 1990. Poussant souvent la provocation aux limites du supportable pour des détracteurs toujours prompts à tirer à boulet rouge sur le monde des *comics*, le scénariste finira par leur offrir sur un plateau d'argent (rempli d'excréments et autres blasphèmes) la possibilité de se défouler lorsqu'il créera *The Preacher* en 1995. Épaulé au dessin par Steve Dillon, et Glenn Fabry qui se chargera des magnifiques couvertures de la saga, Ennis ira alors, avec *The Preacher*, jusqu'à titiller joyeusement plusieurs ligues conservatrices des États-Unis. Des tentatives de censure amusant d'autant plus un Ennis qui ne se laissera pas démonter pour autant.



Homelander dans la série *The Boys*.

Doté d'une réputation qui le précède, Garth Ennis n'allait pas en rester là après *The Preacher*. C'est alors qu'il démarre la série *The Boys* en 2006, suivi par Darick Robertson pour la partie graphique. Sous une controverse, le nouveau coup d'éclat bédéesque d'Ennis va démarrer son périple. Distribué chez Wildstorm, alors une filiale de DC Comics, la série va faire grincer des dents jusqu'au saignement. En effet, il était fort peu probable que DC goûte à cette satire enragée, où son auteur allait clairement égratigner l'aura des héros et héroïnes maison, à peine camouflés dans des versions abjectes, narcissiques et corrompues. DC ne sera d'ailleurs pas le seul à se prendre la fessée, puisque les icônes de chez Marvel Comics se voient de même méchamment pastichées. De fait, le deal est rompu au bout de six numéros, et le duo Ennis/Robertson devra attendre d'être repêché par Dynamite Entertainment pour continuer de narrer les exactions des Boys, plus remontés que jamais.

Vulgaire, cru, outrancier, violent, extrême en tout, fin en rien, *The Boys* se présente comme l'*opus maximus* dans la provocation de Garth Ennis. Ici, les super-héros sont des junkies, alcooliques, violeurs, meurtriers, magouilleurs invétérés et incontrôlables. Ennis s'en donne donc à cœur joie pour moquer les codes super-héroïques, tout en critiquant plusieurs aspects convenus de ces récits. Cependant, il serait réducteur de résumer la saga à un étalage de fluides en tout genre, de provocation et de gore crasseux. Partant de son postulat satirique initiale, le scénariste va progressivement faire évoluer son récit vers des cimes plus psychologiques, développant la mythologie de son univers, ainsi que la psyché de ses personnages. Mais l'auteur ne s'arrêtera pas là, assénant au fil des numéros plusieurs charges on ne peut plus critiques, au hasard, contre les ficelles ensanglantées de la mécanique du pouvoir, du lobby des armes (les supers s'avérant avoir un lien étroit avec ces institutions meurtrières), ou encore le monopole néfaste des structures des puissants dirigeant les pays.

De son côté, jouant la carte du démonstratif à plein pot, Darick Robertson donne une patine tout aussi agressive aux écrits d'Ennis, par un encrage nerveux et épais, n'épargnant jamais rien à son lectorat, des détails les plus sordides aux plus gores, en passant par les plus scabreux.

Cru, choquant, provocateur, *The Boys* n'en est pas moins critique et acerbe, vomissant son dégoût des élites, de différents lobbys et dysfonctions au milieu desquels nous vivons tous les jours. S'il en laissera plusieurs sur le carreau, écœurés jusqu'à la nausée par la brutalité et l'inconvenance de cette saga, celle-ci n'en est pas pour autant d'une immoralité vaine, cherchant avant tout à faire se questionner son lectorat. Vous savez désormais ce qu'il vous reste à faire...

Henri Delecroix



THE IMMORTAL IRON FIST

L'une des meilleures séries sur le personnage

Étendant considérablement dans le temps comme dans la géographie la mythologie du personnage d'Iron Fist, cette série va lui donner une envergure et une profondeur qui lui permettront de revenir au premier plan des personnages de l'univers Marvel avec un graphisme extrêmement sophistiqué qui lui vaudra un très grand succès.

FICHE TECHNIQUE

Scénaristes: Ed Brubaker et Matt Fraction
Illustrateurs: David Aja et Travel Foreman
Coloriste: Matt Hollingsworth
Année de la première édition du volume 1 en langue originale: 2006
Éditeur original: Marvel Comics

MARVEL
Deluxe

ED BRUBAKER • MATT FRACTION
 DAVID AJA • TRAVEL FOREMAN

IRON FIST

L'HISTOIRE
 DU DERNIER
 IRON FIST

Le personnage d'Iron Fist a pour créateur le scénariste Roy Thomas en 1974, qui lui donne naissance sur une demande spécifique de Stan Lee, afin de capitaliser sur les films de genre hongkongais, et notamment ceux de Bruce Lee. Tout le contexte des origines du personnage (et notamment la lamaserie tibétaine perdue où un orphelin américain est élevé par un conseil de sages cagoulés) a été inspiré par le dessinateur Gil Kane en souvenir de la série *Amazing Man* de Centaur Publications dessinée par Bill Everett qu'il lisait en étant petit.

Roy Thomas ajoutera néanmoins un élément supplémentaire. La cité qui va recueillir le jeune Danny Rand n'apparaît qu'épisodiquement sur Terre, le poussant à un choix cornélien. Rester et devenir immortel ou repartir vers le pays de ses parents décédés.

Le personnage apparaît d'abord dans un titre expérimental, *Marvel Premiere*, pendant une dizaine de numéros avant d'obtenir sa propre série qui malheureusement sera annulée après une quinzaine de numéros. Il deviendra malgré tout assez rapidement un habitué des pages de l'éditeur où il sera ensuite associé à un autre personnage créé pour exploiter les films de genre de la Blaxploitation : Luke Cage ou Power Man. Le personnage reviendra ultérieurement dans des séries de très courte durée jusqu'à ce qu'en novembre 2006 sorte la nouvelle série *The Immortal Iron Fist*.

Les scénaristes Ed Brubaker et Matt Fraction vont lancer Danny Rand, le titulaire du titre d'Iron Fist, dans une saga qui va traverser le temps et les dimensions pour apporter un souffle nouveau à ce personnage un peu secondaire et également à tous les personnages de complément qui gravitent autour de lui.

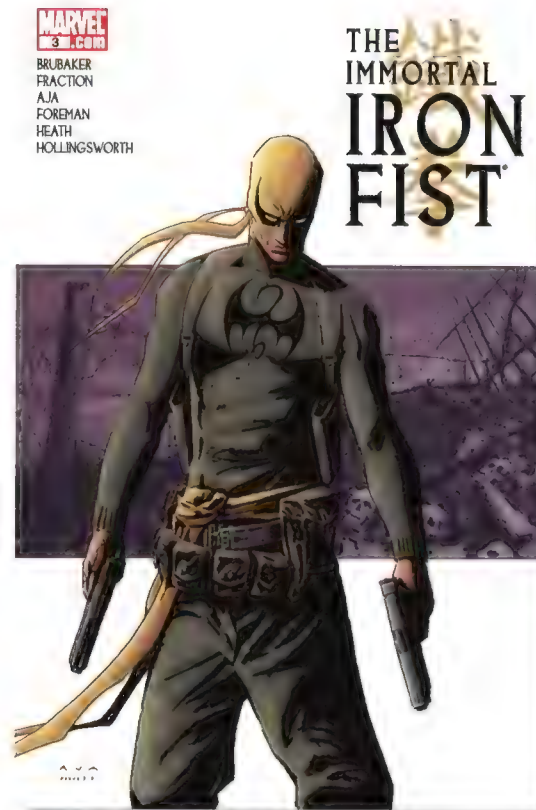
Danny découvre non seulement que son grand-père Orson était le précédent Iron Fist et qu'il a combattu auprès des super-héros de la Première Guerre mondiale mais qu'il est vivant et poursuivi par plusieurs factions ennemies qui recherchent notamment *The Book of the Iron Fist*. Ce livre raconte l'histoire de tous les précédents porteurs du titre depuis la toute première championne qui date d'un million d'années avant Jésus Christ.

S'enclenche alors une série d'événements qui va conduire Danny à retourner à K'un-L'un, la cité mystique, et à s'engager dans un tournoi qui regroupe les armes immortelles des sept capitales célestes. Car la cité dans laquelle il a grandi n'est pas unique mais participe tous les dix ans à une compétition pour déterminer dans quel ordre elles apparaîtront sur Terre.

Non seulement une grande partie de l'histoire de l'univers Marvel va s'agréger à celle de la lignée des Iron Fist dans un scénario parfaitement maîtrisé, mais bien au-delà. En effet, avec le personnage du Prince of Orphans, Ed Brubaker et Matt Fraction rendent hommage à l'une des principales inspirations du monde des *comics* envers le personnage d'Iron Fist.

Mais les scénaristes ne s'arrêtent pas là et font ressurgir nombre de personnages ayant déjà croisé Iron Fist dans ses aventures et incarnations précédentes. Ainsi, son oncle Yu-Ti, son maître Lei Kung le tonnerre et son fils renégat Davos devenu maître de la secte du Serpent d'acier (Steel Serpent).

Mais après avoir combattu les sept armes immortelles, Danny et ses alliés vont devoir aller encore plus loin pour découvrir l'origine de l'ordre des Iron Fist et affronter de très nombreuses menaces



mystiques avant de revenir plus prosaïquement dans le New York classique de l'univers Marvel.

Le scénariste Ed Brubaker sera récompensé du Eisner Award 2008 du meilleur scénariste pour son travail sur la série *The Immortal Iron Fist*, qui sera elle-même nominée pour l'Eisner Award de la meilleure série sans le remporter.

Les dessins, et notamment la couverture, de l'artiste David Aja donnent une identité graphique extrêmement reconnaissable à la série en mixant harmonieusement influence européenne (Aja est espagnol et réalise ses études dans son pays natal) et américaine sur un canevas d'inspiration asiatique.

La série a connu un important succès mais s'est malheureusement arrêtée avec son vingt-septième numéro en raison, en grande partie, du départ de Brubaker et du changement d'équipe artistique. Mais son influence s'est fait sentir dans tout l'univers Marvel en plus des numéros annuels et des séries secondaires générées. C'est ainsi que des numéros seront consacrés aux autres armes immortelles et les aventures passées d'Orson Randall, notamment contre The Prince of Orphans.

Ce dernier, d'ailleurs, du fait de sa longévité puisqu'il est également censé avoir vécu notamment pendant la Seconde Guerre mondiale où il fera équipe avec Captain America.

Jean-Michel Ferragatti

THE UMBRELLA ACADEMY

Le point de vue steampunk et déjanté de Gerard Way sur les super-héros !

Surtout reconnu pour son travail de chanteur au sein du groupe My Chemical Romance au début des années 2000, Gerard Way est un personnage plein d'imagination, qui va créer l'une des séries de super-héros les plus atypiques du XXI^e siècle. Un univers riche et vivant qui lui vaut d'être dans notre sélection.

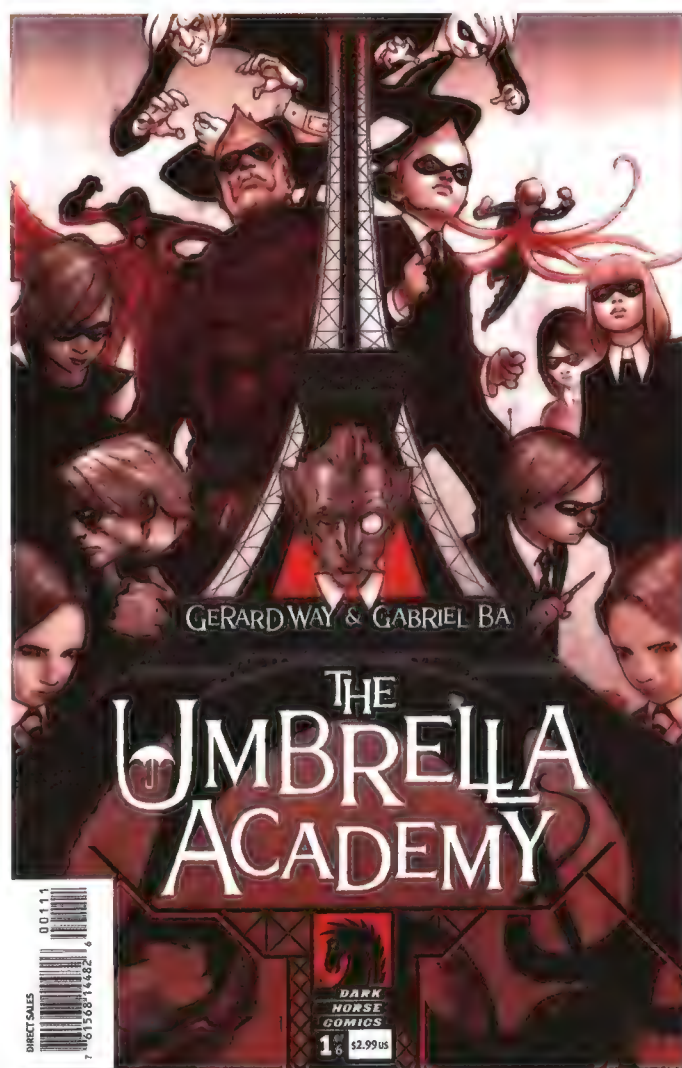
FICHE TECHNIQUE

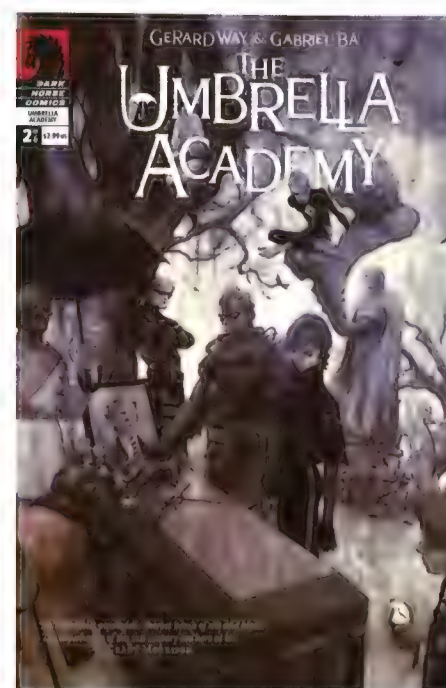
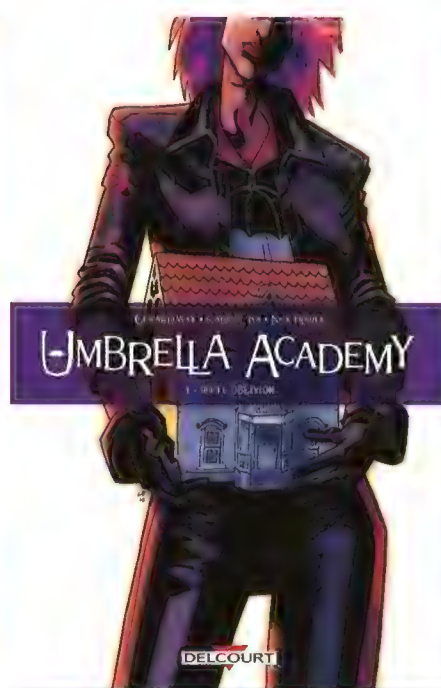
Scénariste: Gerard Way
 Illustrateur: Gabriel Bâ
 Coloristes: Multiples
 Année de la première édition
 du volume 1 en langue originale: 2007
 Éditeur original: Dark Horse Comics

C'est en 2007 que sort chez Dark Horse Comics le premier numéro de *The Umbrella Academy*, qui n'est pas le premier essai de Gerard Way dans les comics, puisqu'il avait pu publier deux numéros d'un précédent projet (*On Raven's Wing*), à l'âge de 16 ans seulement. Mais c'est bien sa première création à connaître le succès en indépendant. Au départ, Way est scénariste et dessinateur de la première mini-série, avant qu'il n'aille recruter le dessinateur Gabriel Bâ pour s'occuper de la partie artistique. Le succès est immédiat dès le premier numéro et un Eisner Award sera récolté dès l'année suivante.

The Umbrella Academy est décrit initialement comme un récit de famille dysfonctionnelle de super-héros. Le postulat de départ explique qu'un jour dans la moitié du XX^e siècle, 43 enfants dotés de super-pouvoirs sont nés au même moment, de mères qui n'ont aucun lien entre elles, et qui, pour certaines, ne savaient même pas qu'elles étaient enceintes. Un riche aristocrate, Sir Reginald Hargreeves, va décider d'adopter sept de ces enfants, et les forme à devenir des super-héros qui pourront sauver le monde de toutes sortes de menaces. Il s'avère que l'éducation de Hargreeves était toute sauf saine et que les enfants seront pour la plupart bien traumatisés par leur enfance. Au départ de la première série de comics, la Umbrella Academy a été dissoute, et ses membres ne se réunissent qu'à l'annonce de la mort de leur père adoptif, afin d'élucider le mystère de ce meurtre.

Bien loin d'une simple enquête policière avec des super-pouvoirs, *The Umbrella Academy* développe peu à peu son univers constitué d'un maximum de bizarreries qui pourtant, mises ensemble, forment un tout cohérent. Les pouvoirs de chacun des membres (l'un peut communiquer avec les morts, une autre peut commander la volonté des gens en leur chuchotant des choses) sont très particuliers, et ont toujours un petit côté malsain, bien loin des super-héros lumineux des comics de Marvel ou DC Comics. On découvre un environnement fait de singe parlant domestique, d'un robot qui a servi de mère aux





enfants de l'Academy, des tueurs à gages dotés de masques d'animaux, avant de s'enfoncer dans des délires encore plus bizarres, parfois rétro, parfois *steampunk*, parfois horribles. Gerard Way l'a reconnu plusieurs fois en interview, l'une de ses inspirations principales pour sa série est la *Doom Patrol* de Grant Morrison, un autre monument de la bande dessinée américaine.

L'imaginaire bouillonnant du scénariste arrive à être superbement retranscrit visuellement avec Gabriel Bà, dont le style anguleux et les aplats de noir rappellent le trait tout aussi merveilleux d'un Mike Mignola. Dès lors, le lectorat peut se plaisir à la fois à suivre les péripéties d'*Umbrella Academy*, qui vont parfois très loin, tout en profitant d'une direction artistique et d'un univers qui, visuellement, est sans pareil. On retient notamment un *chara design* assez fantastique, le trait anguleux de Bà permettant d'avoir des personnages qui marquent au premier coup d'œil. Le dessin, un poil tordu aussi de façon générale, alimente l'esprit de bizarrerie de la série, alors que le découpage donne, lui, des scènes parfois hallucinées. Dans l'ensemble, c'est la générosité de Bà qui impressionne et donne toute sa force au récit de Way.

C'est d'ailleurs l'étrangeté et la folie qui se dégagent des titres *The Umbrella Academy* qui lui font très rapidement avoir un haut statut de reconnaissance publique, tant aux États-Unis qu'en France d'ailleurs, la série étant éditée aux éditions Delcourt. Les deux premiers volumes sont publiés entre 2007 et 2008, mais il faudra patienter jusqu'en 2018 pour que la troisième mini-série voie le jour, alors que Gerard Way a fait part de ses intentions de poursuivre l'univers encore quelque temps. Cet univers a pu se développer avec

quelques à-côtés, tels qu'un *one shot* Hazel & Cha-Cha Save Christmas qui s'intéresse aux deux tueurs à gages complètement fous vus dans le premier volume, ou bien une mini-série en *spin-off*, *Tales From the Umbrella Academy*. La première d'entre elles, *You Look Like Death* (« Tu pues la mort » en VF), s'intéresse au personnage de Klaus, capable de parler aux morts, et est dessinée par I.N.J. Culbard, et s'avère tout aussi déjantée que la série principale.

Fort de son succès, *The Umbrella Academy* a connu une adaptation télévisuelle sur la plateforme de streaming Netflix, qui en retour a participé à faire découvrir les *comics* au grand public. Un cercle vertueux, en somme, qui peut constituer un argument supplémentaire, s'il en fallait, pour vous inviter à découvrir cette bande dessinée.

Arnaud Tomasini



Adaptation télévisée de *The Umbrella Academy*

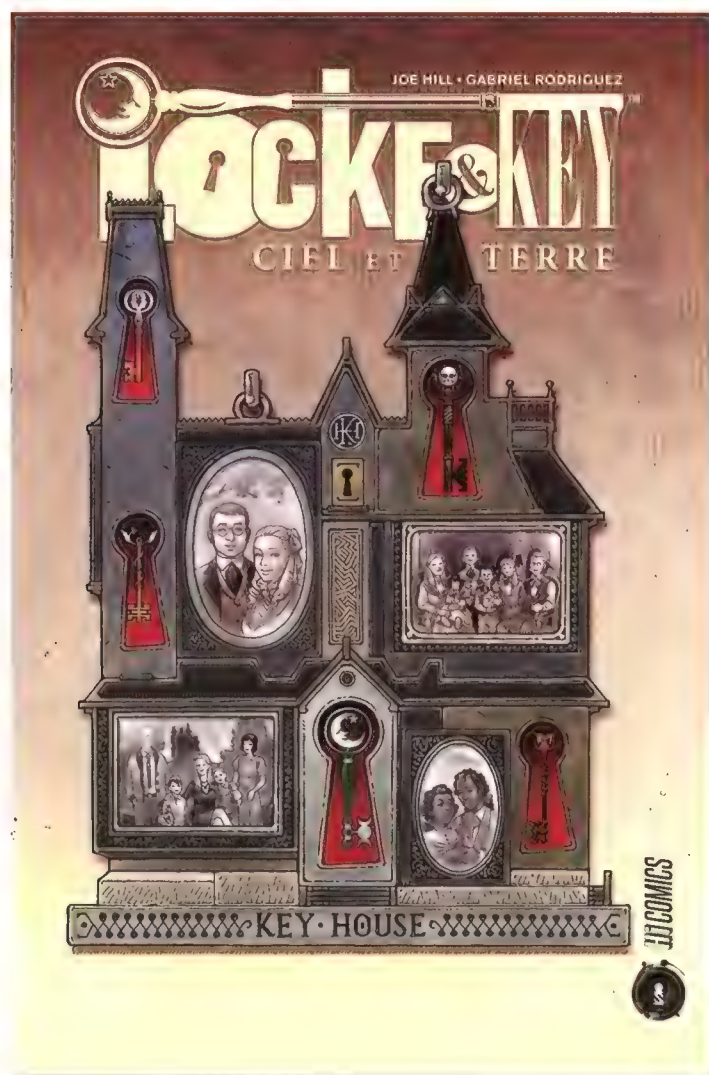
LOCKE & KEY

Le fils de Stephen King magnifie l'horreur en comics !

Si beaucoup considèrent qu'Image Comics est la maison des *comics* indépendants au *xxi*^e siècle, quantité de pépites se cachent chez d'autres éditeurs. Mené par Joe Hill, fils d'un certain Stephen King, *Locke & Key* fait partie de ces réussites du *comics* indépendants qui ont su percer le plafond de verre pour se faire découvrir par un plus grand public.

FICHE TECHNIQUE

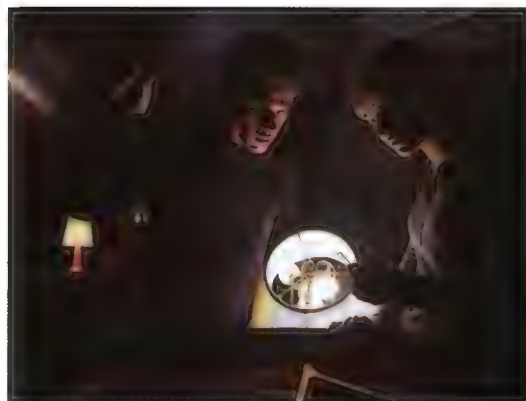
Scénariste : Joe Hill
 Illustrateur : Gabriel Rodriguez
 Coloriste : Jay Fotos
 Année de la première édition du volume 1 en langue originale : 2008
 Éditeur original : IDW



Il serait bien dommage de résumer le nom de Joe Hill à sa seule filiation avec son père, Stephen King, mais le fait est que l'auteur est doué, comme son paternel, pour tout ce qui touche à l'horreur et au fantastique. Mais Joe Hill a aussi une affinité avec la bande dessinée, ayant démarré sa carrière dans les *comics* en 2007 avec *The Cape*, une adaptation d'une de ses nouvelles, qui parle d'une cape qui confère des pouvoirs à qui la porte (et ça ne se passe pas bien). *Locke & Key* est en revanche la première bande dessinée en tant que création originale qui voit le jour en 2008 au sein de la maison d'édition IDW. Cette dernière accueille régulièrement des équipes créatives pour des projets restant la propriété de leurs créateurs, et l'arrivée de Hill en son sein constitue un petit événement en soi, bien que personne ne se doute encore du succès critique et public que *Locke & Key* va rencontrer.

L'idée de départ est la suivante : après le meurtre sordide du père de la famille Locke, sa femme Nina ainsi que ses trois enfants, Tyler, Kinsey et Bode, vont s'installer dans leur manoir familial baptisé Keyhouse, dans la ville de Lovecraft. Là, les enfants découvrent peu à peu que de multiples clés aux propriétés magiques sont cachées dans les recoins de la bâtisse. L'une permet de pénétrer (littéralement) dans la tête des gens et de modifier leurs souvenirs ou leurs compétences ; l'autre permet de changer de sexe ; une autre permet de réparer tout objet cassé. Alors que la fratrie s'amuse avec les clés qu'elle trouve, un personnage maléfique du nom de Dodge fait irruption, avec le désir de s'emparer de la clé Omega. Cette dernière permettrait d'ouvrir la porte menant à une autre dimension, maléfique, et Dodge ne va reculer devant rien pour arriver à son but. Par exemple, en allant recruter l'assassin du père Locke pour qu'il finisse sa besogne sur le reste de la famille...

Bien que *Locke & Key* puisse avoir un côté merveilleux avec ses clés aux propriétés magiques, la série est très loin d'un conte pour enfants. Joe Hill sait manier l'horreur, à la fois dans ses ambiances, mais aussi en compagnie de l'artiste Gabriel Rodriguez en ce qui concerne les

Série télévisée *Locke & Key*.

scènes horribles proprement dites. Les antagonistes de l'histoire sont particulièrement méchants et n'hésitent pas à tuer pour arriver à leurs fins ; Nina Locke chute dans l'alcoolisme des conséquences de la disparition de son mari, tandis que les enfants sont laissés en proie à leur deuil, leurs doutes et des adversaires plus redoutables que jamais. Joe Hill livre à son lectorat des personnages travaillés en profondeur, plein de défauts et de failles, mais qui réussissent malgré tout à affronter des situations qui parfois les dépassent complètement. Lors de sa

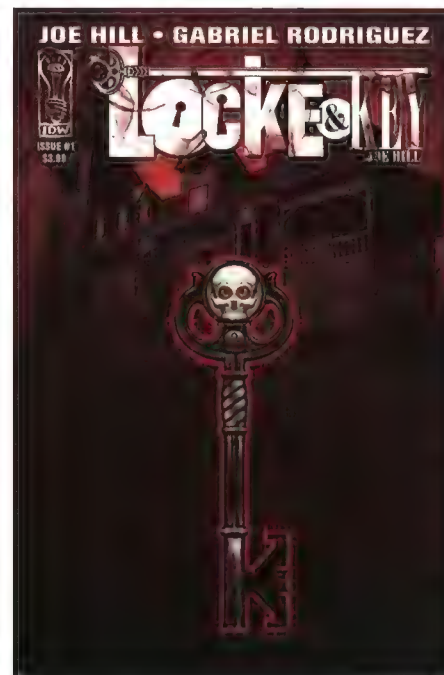
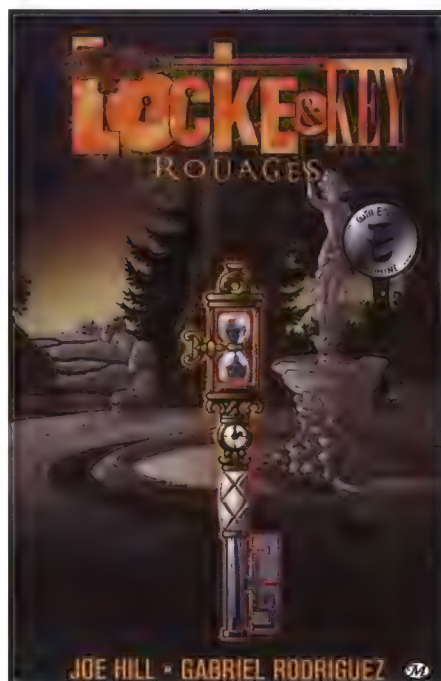
publication aux États-Unis, la série avait d'abord été pensée pour être publiée directement en albums, mais l'essai de sortie au format chapitré a su trouver son public. La série est très rapidement repérée et saluée par la critique, avec six nominations aux Eisner Awards, dont une victoire pour Joe Hill qui gagne le prix du meilleur scénariste.

Gabriel Rodriguez n'est pas en reste, ayant eu lui une nomination en tant que meilleur artiste. Tout le design de *Locke & Key*, des personnages aux clés et à la matérialisation des pouvoirs de ces clés, est travaillé avec un soin du détail qui force le respect. Par son travail, Rodriguez place le lecteur au plus proche des protagonistes, et sait effrayer avec de grandes scènes d'horreur, tout en se permettant quelques passages plus oniriques, avec une certaine poésie qui se dégage des planches. L'artiste rend aussi hommage à quelques autres artistes au fil de la série (avec une superbe courte histoire qui reprend un style à la *Calvin & Hobbes* de Bill Waterson), qui ne fait qu'ajouter des qualités à une bande dessinée qui en a déjà pour elle. En France, la série est un succès dès sa première publi-

cation aux éditions Milady, et sa réussite se poursuit quand la maison HiComics réédite les premiers tomes avant de compiler la série originelle dans un épais omnibus.

Au fil des années, *Locke & Key* voit sa réputation le servir puisqu'une adaptation télévisuelle est commandée par Netflix, après quelques années à avoir vu un pilote passer de chaîne de télévision à d'autres chaînes sans que le projet soit concrétisé. Bien que la série n'ait pas du tout les qualités de la bande dessinée, elle permet néanmoins à *Locke & Key* de se faire connaître d'un grand public, qui va se tourner alors vers les *comics*. Joe Hill et Gabriel Rodriguez n'en ont d'ailleurs toujours pas fini de développer cet univers, avec d'autres arcs narratifs qui se déroulent avant le récit originel sur la fratrie Locke. C'est cette première série qui est désormais un incontournable des *comics* indépendants, mais ces nouveaux volumes (sortis en France au printemps 2022 dans un tome appelé « L'Âge d'Or ») sont également de très bonne facture, et on ne pourra que vous les recommander.

Arnaud Tomasini



I KILL GIANTS

Affronter l'insurmontable par l'imaginaire

Preuve de la richesse foisonnante du monde des *comics* en indépendant, *I Kill Giants* se démarque tant par son trait atypique que par l'universalité de son message, profondément touchant. Une ode au dépassement de soi, qui aborde par un prisme de *fantasy* les difficultés de la vie que chacun aura à combattre un jour.

FICHE TECHNIQUE

Scénariste : Joe Kelly
 Illustrateur : J. M. Ken Niimura
 Coloriste : J. M. Ken Niimura
 Année de la première édition
 du volume 1 en langue originale : 2008
 Éditeur original : Image Comics



Dans une petite ville reculée des États-Unis, la jeune Barbara Thorson est une fille un peu à part. Fan de jeux de rôles et un peu chahutée par ses camarades à l'école, Barbara sait que d'immenses géants vont bientôt attaquer sa ville. Mais elle est préparée, et les monstres n'ont qu'à bien se tenir. Armée d'un marteau gigantesque et de toute sa détermination, Barbara s'entête

à alerter son entourage : les géants seront bientôt là ! Pourtant, personne n'arrive à la prendre au sérieux, à se demander si la menace est réelle ou si tout ça ne serait pas le fruit d'une imagination débordante. Au fur et à mesure de la lecture, on se rend compte que la réalité dans laquelle vit Barbara n'est peut-être pas ce qu'elle croit, et que sa crainte des géants relève en fait d'une situation plus personnelle, plus intime, profondément difficile. Se réfugier dans un imaginaire pour ne pas affronter le monde réel reste-t-il une solution pour autant ? C'est là tout ce qui sera interrogé dans *I Kill Giants*.

Au terme de cette maxi-série primée lors de sa publication originale, Joe Kelly et Ken Niimura s'intéressent en effet à la façon dont l'imaginaire de chacun peut permettre d'affronter les difficultés bien réelles, trop réelles, de la vie. Le jeune âge de Barbara Thorson permet d'approcher ces questions par le prisme d'un personnage complexe et attachant, dans lequel chacun peut se reconnaître. Les brimades en milieu scolaire, la question de la différence de l'autre, le fait d'être mis à part, les relations familiales tendues en font aussi un objet de lecture approprié à tout âge, que l'on soit encore jeune ou adulte. C'est cette universalité, tant dans la narration au premier degré que dans les différents niveaux de lecture à percevoir qui font de *I Kill Giants* la réussite qu'il est. Ce n'est pas pour rien que ce *comic book* a été récompensé du prix du meilleur *comics* indépendant lors de sa publication outre-Atlantique.

Le scénariste s'inspire d'ailleurs de son propre vécu pour restituer cette histoire vivace, chargée d'émotion, et universelle dans son message. Mais les mots ne seraient rien sans les images. *I Kill Giants* doit aussi toute sa force au trait atypique de son artiste, transfuge d'un dessin sans frontières (Niimura est japonais, espagnol et français à la fois), qui place l'ouvrage aux limites d'un manga à l'américaine. Des planches en noir, blanc et nuances de gris, un trait rond dans lequel on reconnaît les influences de la bande dessinée asiatique ou franco-belge, mais un découpage et une mise en scène que les lecteurs et lectrices de *comics* reconnaîtront immédiatement. Chose amusante, puisque cette bande dessinée a également été récompensée



au Japon. La finesse du dessin permet de faire passer avec douceur et précision toutes les émotions par lesquelles passe Barbara. Un sourire, une lueur dans le regard ou un reflet de verre de lunettes suffisent au dessinateur pour laisser les sentiments s'illustrer d'eux-mêmes. En outre, on dénote une aisance à alterner les instants dramatiques, personnels, avec des moments bien plus intenses dans l'action : J.M. Ken Niimura installe un univers vivant, où le merveilleux a toute sa place, quitte à devenir terrifiant. Et ces géants alors ? Oh, on vous laissera les découvrir et vous prendre quelques claques rétinienne.

Une héroïne immédiatement attachante, un univers fantastique au service d'un propos bienveillant : *I Kill Giants* fait partie de ces récits essentiels, qui accompagneront bon nombre de personnes bien au-delà d'une simple lecture. C'est un ouvrage qui, littéralement, peut aider chacun à affronter ses propres géants – comprendre que

JOE KELLY + JM KEN NIIMURA

IKILLGIANTS

7



sa lecture peut avoir un effet thérapeutique, en plus d'être une excellente lecture ! En France, une première édition chez Soleil était restée inachevée avant que l'éditeur HiComics ne rapporte l'intégralité de la mini-série sous forme de récit complet, permettant à quiconque de découvrir et d'apprécier le récit à sa juste valeur. Le projet a su par ailleurs attirer l'attention des studios de cinéma avec une adaptation en film sortie en 2017, dans laquelle on retrouvera Zoé Saldana, Imogen Poots et Madison Wolfe, cette dernière étant la jeune actrice chargée d'incarner Barbara. Malgré cette prouesse pour un *comic book* indépendant encore confidentiel, malgré son accueil critique unanime, c'est en BD que *I Kill Giants* démontre toute la puissance de son récit et de ses visuels. Une valeur sûre à faire figurer, fièrement, dans votre bibliothèque.

Arnaud Tomasini

OLD MAN LOGAN

Futur post-apocalyptique et désespéré chez Marvel !

Imaginer un futur alternatif est une idée exploitée pour pouvoir se départir de la continuité principale dans les *comics* de super-héros, et parfois proposer des histoires qui vont très loin dans l'interprétation de personnages bien connus. Mark Millar a réussi avec cette histoire à imposer une version de *Wolverine* unanimement reconnue et aimée aujourd'hui.

FICHE TECHNIQUE

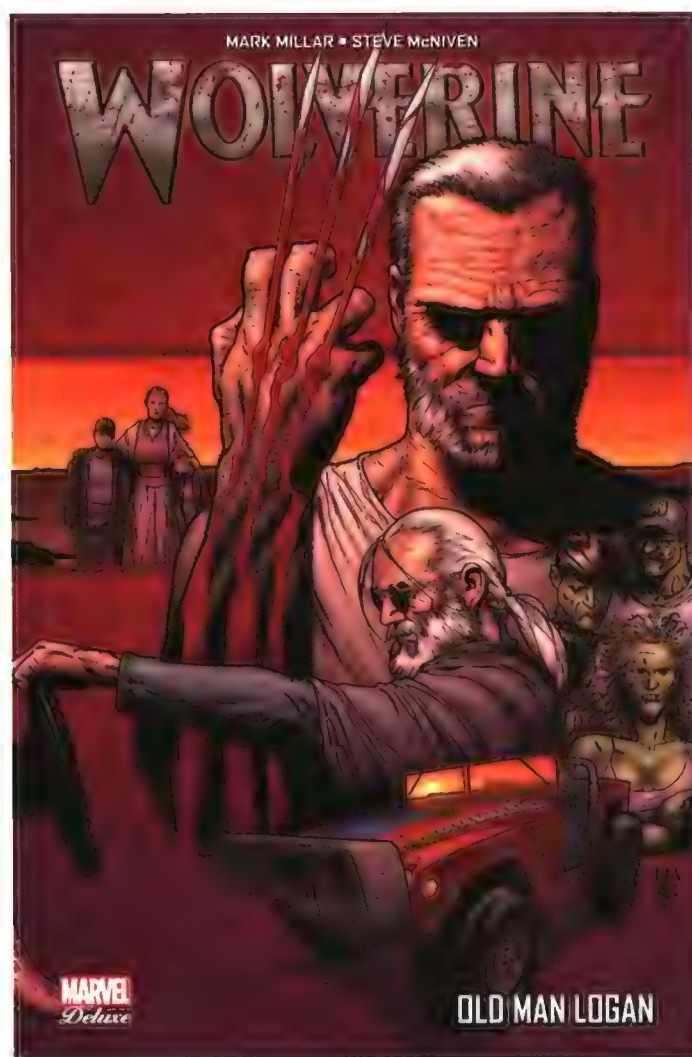
Scénariste : Mark Millar
 Illustrateur : Steve McNiven
 Coloristes : Multiples
 Année de la première édition du volume 1 en langue originale : 2008
 Éditeur original : Marvel

Bien avant d'être reconnu pour ses nombreux *comics* en indépendant, le scénariste écossais Mark Millar avait su faire ses marques dans les *comics* de super-héros, avec quelques hauts faits comme l'arc *Civil War* en 2006. L'auteur se démarque par la pugnacité de ses histoires, des répliques acérées et une envie d'emmener les *comics* de super-héros le plus loin qu'il est possible de le faire avec ce que les maisons d'édition autorisent. C'est donc en 2008, alors qu'il écrit les *comics* *Fantastic Four*, qu'il imagine un personnage être une version vieillissante de Logan, le X-Men que l'on connaît aussi sous le nom de *Wolverine*. À peine quelque temps après, c'est dans les pages de la série *Wolverine* qu'il va proposer cette histoire d'*Old Man Logan*, qui se déroule dans un futur lointain, et sur une Terre parallèle de la continuité principale. Les lecteurs assistent, médusés, à un récit provocateur et ultra-violent, tout en découvrant un Logan plus charismatique que jamais.

Dans le futur d'*Old Man Logan*, les super-héros Marvel ont été décimés. Depuis, le territoire des États-Unis est découpé en territoires tous régis par des super-vilains, tels que Magnéto, Fatalis ou Crâne Rouge. Les survivants essaient tant bien que mal de survivre dans un monde devenu particulièrement hostile, qui emprunte beaucoup aux chefs-d'œuvre du post-apocalyptique tels que *Mad Max*. Logan essaie de mener une vie la plus discrète possible dans sa ferme, en compagnie de sa femme et ses enfants. Harcelé par le clan des Hulk (la version de Bruce Banner dans cet univers étant proprement monstrueuse) à qui il doit de l'argent, Logan se résout à accepter une mission qu'un Clint Barton (*Hawkeye*) aveugle lui confie, à savoir l'aider à traverser les États-Unis pour délivrer un paquet au mystérieux contenu. Le voyage, pétri de dangers, permettra aux héros comme au lecteur de découvrir des paysages désolés et de voir ce qu'il est advenu du reste de l'univers Marvel.

Old Man Logan marque des points (et les esprits) à plusieurs niveaux. En premier lieu, par sa réinvention de l'univers Marvel, en



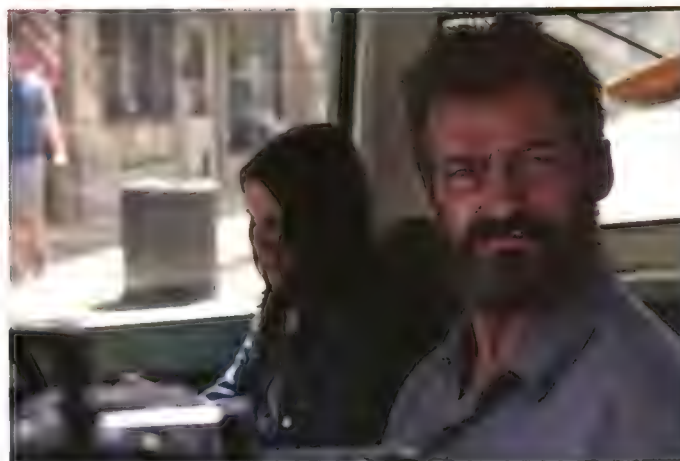


imaginant ce que sont devenus les super-vilains, ou bien la descendance des héros que chacun connaît dans la continuité principale. D'autre part, par la brutalité de son récit. *Old Man Logan* est extrêmement violent – et ce grâce au trait détaillé de Steve McNiven, qui ne s'embarrasse pas de montrer des affrontements particulièrement graphiques, en réservant un sort parfois terrible aux personnages. Certaines scènes resteront même des moments d'anthologie, comme l'apparition d'un T-Rex venomisé, emblématique de ce récit. Comme Mark Millar se trouve dans un récit hors continuité, il peut se laisser aller à toutes sortes de rebondissements, et livrera aussi un twist « choc » pour les lecteurs, qui vise à expliquer comment une partie des super-héros ont été tués, avant que le futur ne devienne aussi brutal. Tout le propos du scénariste est aussi de questionner Logan sur son rapport à la violence et l'utilisation de ses célèbres griffes, avec une montée en tension qui ne fait que grimper jusqu'à son climax. Au sortir de l'histoire, malgré un final légèrement optimiste,

l'intensité des planches de McNiven fait de *Old Man Logan* un récit retentissant, à ne pas forcément mettre entre toutes les mains.

Surtout, *Old Man Logan* est aussi le vestige d'une époque où Marvel n'avait pas encore succombé à pas mal de manœuvres éditoriales très typiques d'aujourd'hui. Le fait que le récit s'insère simplement en tant qu'arc narratif dans une série régulière, qui ira reprendre une autre histoire une fois l'histoire déroulée, paraît presque abscons aujourd'hui. En effet, les éditeurs préfèrent maintenant faire des mini ou maxi-séries à part, en profitant du lancement et du numéro #1 pour faire des couvertures variantes et autres dérivés. Il y a moins de 15 ans, ce n'était pas encore la norme, et ce détail participe aussi à la célébrité de *Old Man Logan*. Cette version du personnage connaîtra d'ailleurs une telle popularité que Marvel est revenu plusieurs fois à cet univers, et a même donné plusieurs séries régulières à ce héros. Un *prequel* sur Clint Barton, *Old Man Hawkeye*, figure parmi les bons dérivés du récit initial de Millar et McNiven. *Old Man Logan* a aussi servi largement d'inspiration au film *Logan* (2017) de James Mangold – considéré comme le meilleur film sur Wolverine aujourd'hui, voire le meilleur film X-Men. Avec les *comics* qui ont été utilisés comme matériau de base, il ne pouvait en être autrement.

Arnaud Tomasini



Logan

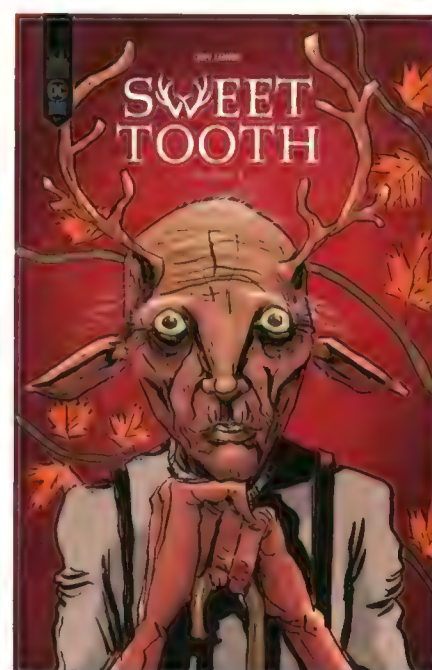
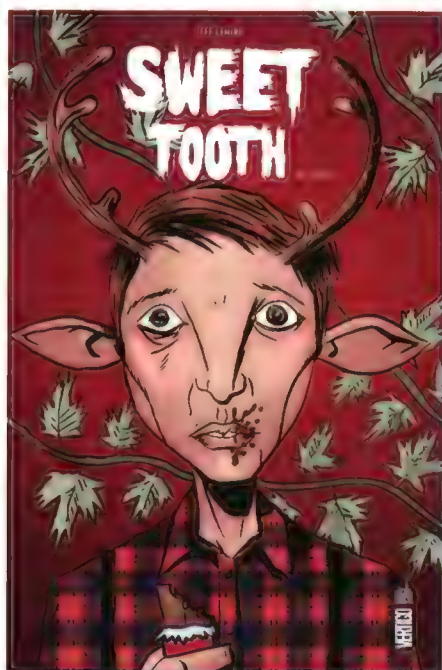
SWEET TOOTH

L'horreur est humaine...

Comment rendre touchante et humaine, optimiste et lumineuse une histoire pourtant portée par le désespoir, gangrenée par les penchants et instincts les plus dévastateurs et violents de l'homme ? C'est le pari fou que s'est lancé le scénariste Jeff Lemire à la fin des années 2000 avec *Sweet Tooth*.

FICHE TECHNIQUE

Scénariste: Jeff Lemire
 Illustrateur: Jeff Lemire
 Coloriste: Jose Villarrubia
 Année de la première édition
 du volume 1 en langue originale: 2009
 Éditeur original: Vertigo



Suite à une grande pandémie, l'humanité a quasiment cessé d'exister. De cette tragédie est née une race d'êtres mi-humaine, mi-animale. Gus, un enfant de 9 ans, fait partie de cette espèce. Vivant reclus dans les bois, protégé par un père mourant lui interdisant de sortir au-delà de cette forêt, Gus est assailli la nuit de cauchemars présentant un homme grand et rustre. Une vision répétée qu'il envisage comme le présage d'une future rencontre. Quel est cet homme ? Pourquoi rêve-t-il de

lui ? Qu'y a-t-il au-delà des bois ? Des questionnements qui trouveront prochainement des réponses, souvent dramatiques, plongeant alors le jeune Gus dans un monde aux limites du désespoir et du chaos.

Récit post-apocalyptique, scénaristiquement riche et éprouvant, mêlant *survival*, drame humain et existentialiste, parfois cruel du fait d'éclats de violence ponctuels secs et abruptes, ou encore sur la perte d'innocence, *Sweet Tooth* est avant tout l'histoire d'une quête de rédemption et d'une odyssée

initiatique. Connue jusqu'alors principalement pour ses récits chez DC tels que *Justice League*, *Animal Man* ou *Green Arrow*, Lemire partage sa casquette de scénariste pour le *mainstream*, mais également sur des histoires plus personnelles dans l'indépendant. Voulant donner suite à cette indépendance scénaristique, après un *Essex County* remarqué et récompensé, Lemire démarre diverses recherches, notamment concernant la spiritualité amérindienne. Cependant, fort de ces premières recherches, *Sweet Tooth* ne s'est

pas imposé d'emblée à son créateur. Ce n'est qu'au cours de multiples sessions de travail à croquer sur son carnet qu'apparurent certains décors boisés et un jeune garçon arborant des bois de daim sur son front. De cette première esquisse va se construire le futur univers de *Sweet Tooth*.

Définissant très rapidement comment son odyssée post-apocalyptique se terminerait, il restait pourtant à Lemire à définir le plus important : le voyage qui mènerait à cette fin spécifique (fin dont il ne se détournera jamais durant les quatre années de production).

Aussi bien influencé par l'œuvre traumatisante de Cormack Mc Carthy, *La Route*, la saga des *Mad Max* de George Miller, mais aussi *L'île du docteur Moreau* d'H. G. Wells, ou la série *Lost* écrite par son ami Damon Lindelof pour sa construction narrative, Lemire tisse son aventure en la nourrissant de ses propres impressions en tant que père, son envie de protection, ce qu'il serait prêt à accomplir pour défendre sa progéniture (alimentant la caractérisation du brutal Jephherd). D'un autre côté, il s'inspirera de la candeur avec lequel son jeune enfant percevait le monde pour développer Gus, en imaginant la dureté avec laquelle celui-ci serait percuté lorsqu'il découvrirait un extérieur mortifère, désormais régi par les restes de la folie destructrice des hommes.

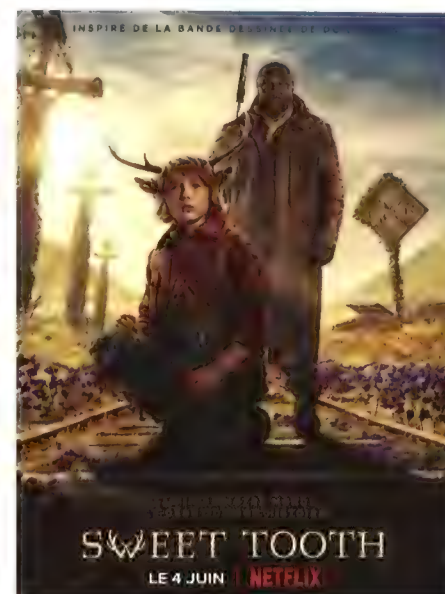
Cette noirceur, cette horreur sans concession, le spectateur sera amené à la vivre, sans ménagement ni respiration aucuns, au travers des yeux de Gus, agissant ici comme un phare dans lequel le lectorat pourra se projeter. Comme le jeune homme, les lectrices découvriront alors un monde terne, dont l'odeur de mort règne à chaque case. Chaque personnage croisé transportant avec lui malheur, souffrance, violence ou un passé le torturant, le forçant souvent à commettre l'irréparable, perdant toujours un peu plus de son humanité. En ce sens, Gus s'avérera paradoxal dans sa dépeinture. Tout en s'imprégnant progressivement de l'aura et de la brutalité de ceux qu'il redoute, il ne perdra pourtant jamais cette lumière, cette humanité malgré les horreurs qu'il vivra,

offrant alors une rédemption à certains des protagonistes qu'il côtoiera. Ainsi, Lemire laissera transparaître plus d'une fois ses propres craintes quant au futur de l'humanité. S'avouant fortement pessimiste, voyant de jour en jour une humanité toujours plus prompte à s'ensevelir elle-même plutôt que de réagir en conséquence, l'auteur présente ici la vision d'un futur où la part de bestialité de l'homme a pris le dessus, rongé par le remords, ou ayant laissé éclater un sadisme jusqu'alors dormant. Cette nature contrastant donc avec le restant d'une humanité véritable, désormais symbolisée par ces êtres hybrides, future espèce dominante et potentiellement bienveillante.

Un équilibre fragile que Lemire illustre avec justesse. Possédant une forme de candeur dans l'approche et la caractérisation appuyée par les oscillations colorimétriques de Jose Villarrubia passant de gammes ternes à certaines plus oniriques et colorées, Lemire semble se placer du point de vue de Gus, dont le regard neuf sur les choses qu'il découvre paraît empreint de la même pureté du regard liée à l'enfance. Une innocence sans cesse bouleversée par des éclats de violence que l'impression d'urgence dans le graphisme ne fera qu'exacerber.

Aussi poignant que désespéré, abrupt, intimiste, éprouvant, *Sweet Tooth* est de ces récits qui vous relâchent éreinté. Cependant, Lemire n'oublie jamais le cœur de son récit, une émotion à fleur de peau, dont la lumière perce régulièrement les ténèbres ambiantes, offrant ainsi une lueur d'espoir bien méritée. Indispensable.

Henri Delecroix



Série télévisée *Sweet Tooth*

AMERICAN VAMPIRE

*Les Saigneurs de l'Ouest...
une autre histoire de l'Amérique*

Il n'y avait que chez Vertigo que pouvait éclore la plus magnifique des séries vampiriques qui soient, condensé d'épouvante, d'émotion et de fun comme seuls les plus talentueux auteurs en sont capables. Et du talent, ce n'est pas ce qui manque à Scott Snyder et Rafael Albuquerque !

FICHE TECHNIQUE

Scénaristes : Scott Snyder, Stephen King
Illustrateur : Rafael Albuquerque
Coloriste : Dave McCaig
Année de la première édition
du volume 1 en langue originale : 2010
Éditeur original : Vertigo



Cloire soit rendue au défunt label Vertigo (et à sa fondatrice, la légendaire Karen Berger), qui de 1993 à 2020 aura permis l'existence d'une immense variété de séries et albums uniques mémorables au ton volontiers plus mature, assez loin des préoccupations super-héroïques de la maison mère DC, et dont nous ne citerons pour la forme que les plus évidents d'une liste éclectique et sans fin : *Sandman*, *Les Invisibles*,

Punk Rock Jesus, *Nou3*, *Swamp Thing*, *Northlanders*, *Preachers*... Et, donc, *American Vampire*. Si l'on excepte *Vampirella* publié jadis chez Warren puis repris par Dynamite, l'adaptation de *Buffy contre les vampires* de Dark Horse ou *Blade* et le vilain *Morbius* dans l'univers Marvel, les vampires n'ont jamais vraiment eu droit à une série sur le long court dont ils seraient les protagonistes. Lorsque débarquent en 2010 les premiers épisodes d'*American Vampire*, avec l'appui non

négligeable de la présence au scénario du King lui-même (qui œuvra à la cause vampirique en 1975 avec le roman *Salem*, entre autres), c'est un peu le choc pour les lecteurs non avertis : le western à la sauce vampires, c'est un cocktail des plus appréciable.

On peut penser aux films de Kathryn Bigelow et John Carpenter, *Aux frontières de l'aube* (1987) et *Vampires* (1998), mâtins de relents de *La Horde sauvage* de Sam Peckinpah (1969), et pour cause : en 1880,



au Nouveau-Mexique, le bandit Skinner Sweet est capturé par l'agent James Book, avant d'être grièvement mordu par un représentant d'une ancienne lignée de vampires européens. Laissé pour mort, il se réveille 30 ans plus tard, assoiffé de sang et de vengeance : le premier vampire américain est né... La comparaison avec les trois chefs-d'œuvre du cinéma précités s'arrête de fait à ces premiers épisodes. Car on comprend rapidement, à mesure que l'histoire avance, que le décorum du western n'était qu'un prétexte au lancement d'une nouvelle série formidablement pensée. Le propos véritable de Scott Snyder et Rafael Albuquerque est bien ailleurs : réinventer l'histoire des États-Unis (tout du moins jusqu'à la fin des années 1970) par le prisme du récit vampirique, de ses codes narratifs et visuels. La participation de Stephen King au premier arc narratif n'aura finalement permis que de lancer la série sur ses rails, car malgré toute l'admiration que l'on voue au romancier,

ce n'est pas lui qui porte les fondements émotionnels, historiques et divertissants d'*American Vampire* : il faut rendre à César ce qui lui appartient.

Aujourd'hui une superstar des *comics*, scénariste reconnu pour ses nombreux écrits sur Batman (*La Cour des Hiboux* ou *Le Batman qui rit*, c'est de lui) ou la Justice League, auteur de nombreux récits chez des éditeurs indépendants (*A.D. After Earth* avec Jeff Lemire, le récent *Nocterra*, tous deux chez Image), Scott Snyder est encore un débutant lorsque démarre la publication d'*American Vampire*, et le succès le propulse immédiatement sur le devant de la scène. Il faut dire que le jeune homme n'est jamais aussi bon que lorsqu'il s'adonne à l'horreur et à l'épouvante : l'ogre de *Severed*, les sorcières de *Wytches*, les ondins de *The Wake* ou les démons de *We Have Demons* en sont la preuve la plus éclatante. Plus encore que lors de ses très controversés passages sur les cadors de DC Comics, c'est en auscultant les aspects les plus sombres

de la jeune mythologie américaine que Snyder donne le meilleur de lui-même. Dans sa vision toute personnelle de l'histoire de son pays, comme dans la peinture saisissante de ses protagonistes – humains comme monstres – et de leurs combats contre le temps, cet insaisissable ennemi.

C'est là qu'entre en jeu l'autre créateur de la série, et son illustrateur quasi unique (si l'on excepte les hors-séries et quelques épisodes), le dessinateur brésilien Rafael Albuquerque. Fan d'*Astérix*, d'Enki Bilal et de Brian Azzarello, Albuquerque débute par quelques épisodes sur des séries phares de DC, avant que son talent

n'explose avec l'arrivée des vampires américains. Son trait fiévreux et dynamique, faisant ressortir les émotions comme les instants nerveux, n'oublie jamais la démesure gore inhérente à son sujet (quand Skinner s'énerve, ça charcle !), et permet d'admirer quelques somptueux tableaux gothiques (dont sauront se souvenir Sean Murphy ou Dustin Nguyen dans les récits annexes) d'une ampleur peu commune. Et le duo Snyder/Albuquerque de rejoindre Joe Hill et Gabriel Rodriguez (*Locke & Key*) au panthéon des tandems pourvoyeurs de chefs-d'œuvre du *comics* fantastique. Couvrant presque 100 ans d'histoire américaine, les 68 épisodes (répartis en trois cycles principaux et quatre annexes) de la série sont désormais disponibles en intégralité dans de superbes éditions d'Urban Comics. De quoi se jeter à pleines dents sur ce monument du genre, impossible de se défilier !

Fred Wulsch

LES TORTUES NINJA

La meilleure série de super-héros moderne ?

Les Tortues Ninja sont une création iconique de Kevin Eastman et Peter Laird, mais le premier volume publié chez Mirage Studios n'est pas forcément le plus accessible. Lancée en 2011, la série d'IDW est à la fois la meilleure porte d'entrée de cet univers, tout en prolongeant admirablement la mythologie instaurée au départ.

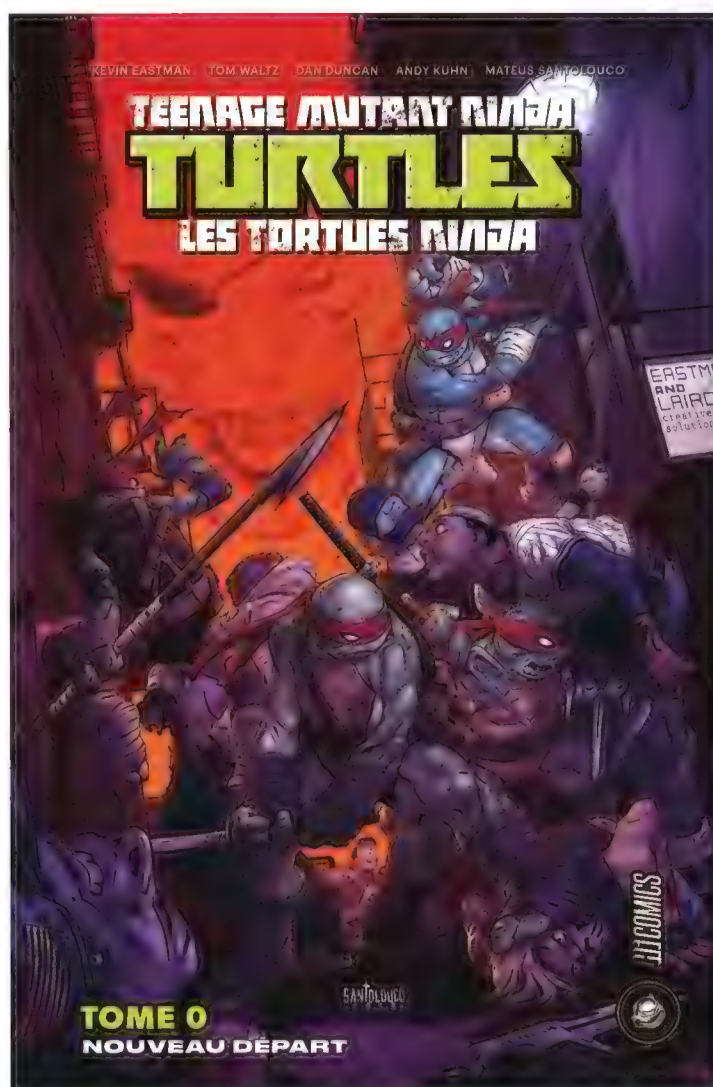
FICHE TECHNIQUE

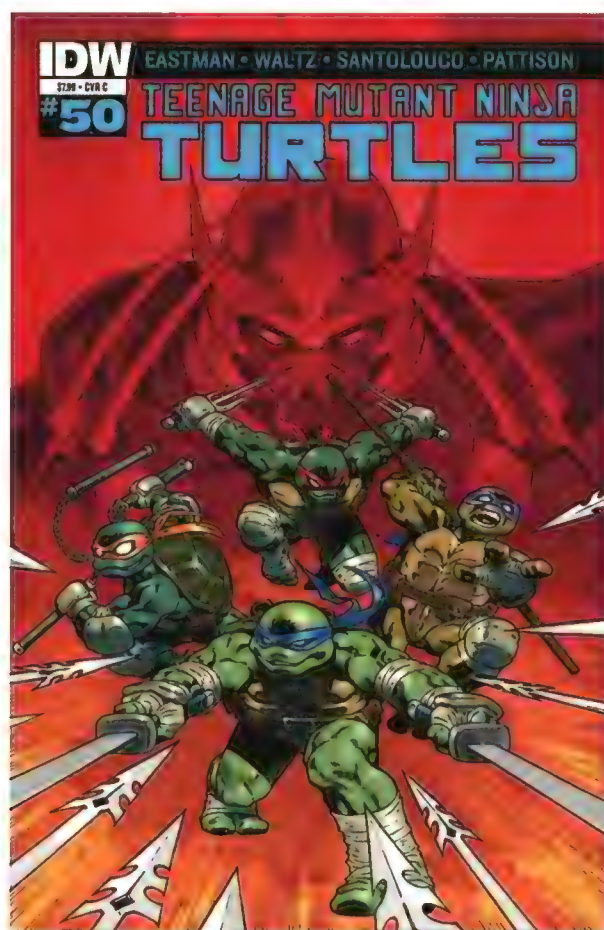
Scénaristes : Tom Waltz et Kevin Eastman
 Illustrateurs : Mateus Santolouco et autres
 Coloristes : Multiples
 Année de la première édition
 du volume 1 en langue originale : 2011
 Éditeur original : IDW

Au tournant des années 2000, la licence *Tortues Ninja* a depuis longtemps dépassé le carcan des seules publications de *comics* indépendants pour devenir une franchise déclinée sur de nombreux supports. C'est en 2009 que Nickelodeon, géant de l'animation, acquiert les droits de la franchise; deux ans plus tard, une nouvelle série de *comics* commence sa publication chez IDW. Le cocréateur des Tortues, Kevin Eastman, est de la partie, accompagné du scénariste Tom Waltz. La série est au départ dessinée par Dan Duncan, puis ira recruter d'autres dessinateurs, comme Andy Kuhn, Mateus Santolouco et bien d'autres.

Au départ, il s'agit de proposer à un nouveau lectorat des origines accessibles et modernisées des Tortues Ninja. On retrouve donc au départ un rat et quatre tortues de laboratoires utilisés par la compagnie Stock Gen, appartenant au scientifique Baxter Stockman, qui complot en secret avec un terrible alien du nom de Krang. Un soir, des ninjas du Clan Foot entrent par effraction dans le laboratoire pour voler un précieux agent mutagène, qui entre en contact par accident avec le rat et les quatre tortues, les amenant à se développer et à prendre une grande taille, ainsi qu'une apparence humanoïde. Ils vont alors se réfugier dans les égouts de New York. La particularité de tout cela, c'est que le rat, Splinter, et les quatre tortues (Donatello, Leonardo, Michelangelo et Raphaël) sont en fait les réincarnations respectives d'un ancien samouraï, Hamato Yoshi, et de ses quatre enfants. Il y a des siècles, Yoshi s'est opposé au leader du Clan Foot, qui était mené par Oroku Saki. Une opposition qui lui coûtera cher, puisque Oroku Saki va finir par assassiner Hamato Yoshi et ses quatre enfants.

Quand, sous la forme d'un rat, Splinter se remémore qui il était dans sa vie d'antan, ainsi que les quatre tortues qui l'accompagnent, il décide de leur apprendre les rudiments du ninjutsu; d'autant plus qu'Oroku Saki est toujours vivant. Il est maître du Clan Foot et se fait appeler le Shredder. Et quand ce dernier a vent de l'existence de Splinter et des Tortues Ninja, il va tout faire pour les éliminer. Tandis qu'à côté, Krang et de nombreux autres ennemis ont chacun leurs



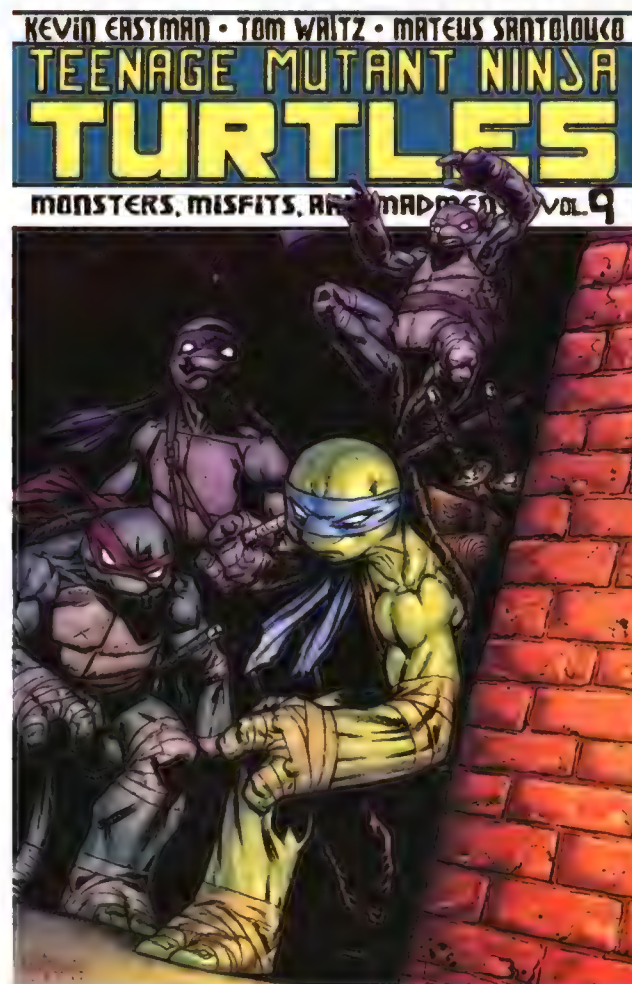


plans pour semer le chaos sur Terre. C'est donc sur ces bases que la série d'IDW se développe, avec des arcs narratifs qui sont pour certains comme des remakes des premiers volumes des Tortues Ninja, mais remis au goût du jour, et surtout développés à la façon des *comics* modernes de super-héros. Tout en restant fidèle aux Tortues d'origine, Tom Waltz (qui est le véritable architecte de cette nouvelle série) développe ses personnages, construit des arcs scénaristiques qui s'enchaînent avec fluidité et profondeur, tout en amenant régulièrement ses héros à d'importants changements de statu quo. En parallèle de la série, des *one shots* (ou micro-séries) ainsi que quelques projets annexes voient le jour et participent à façonner une nouvelle mythologie, qui reste à ce jour un travail ultime (et toujours en cours de publication) pour qui s'intéresse aux Tortues Ninja.

Les nombreux artistes qui se relaient sur la série, dont Sophie Campbell ou Mateus Santolouco, participent également à la renommée du titre par un travail à la qualité croissante. La série *Tortues Ninja* d'IDW marque également son époque car elle finit, à force de numéros, par dépasser la longévité des volumes précédents, ayant aujourd'hui dépassé le numéro #100, ce qui reste très rare en dehors des *comics* des Big Two, et même chez eux à une heure où les séries

régulières sont souvent relancées au numéro #1. Tom Waltz est resté au poste de scénariste sur les 100 premiers numéros de la série, un tour de force qui a permis à ce volume d'atteindre la célébrité qu'il a aujourd'hui. Tout en utilisant bien des techniques narratives propres aux *comics mainstream* de DC ou Marvel, les Tortues d'IDW se permettent d'aller plus loin, avec une réelle progression des héros au fil des numéros, sans retour à un statu quo inébranlable. Des amitiés se font et se défont, il y a des trahisons, des morts, et de tout nouveaux personnages développés pour cette série. En outre, comparée aux héros des Big Two, la série propose un univers bien moins touffu et bien plus accessible, et le tout est fait sans jamais trahir une seule seconde l'essence de la série originelle de Kevin Eastman et Peter Laird. En 2022, si Sophie Campbell a repris les commandes du scénario à partir du numéro #101 de la série, Tom Waltz doit faire son retour. L'entreprise qu'il a donc bâtie a visiblement quelques étages supplémentaires en préparation.

Arnaud Tomasini



HAWKEYE PAR MATT FRACTION ET DAVID AJA

La révolution indé dans les comics de super-héros !

Cette série figure parmi les titres les plus importants de la décennie passée. Elle est un marqueur temporel dans la façon dont les ressorts des *comics* indépendants ont pu s'immiscer dans les bandes dessinées *mainstream*, et donner un souffle nouveau à tout le pan super-héroïque des publications américaines. Un classique moderne toujours inégalé.

FICHE TECHNIQUE

Scénariste : Matt Fraction

Illustrateur : David Aja

Coloriste : Annie Wu

Année de la première édition

du volume 1 en langue originale : 2012

Éditeur original : Marvel Comics



On peut souvent reprocher aux *comics* de super-héros de tourner en rond, que ce soit par les histoires et les retours au *statu quo* tous les deux ans, ou bien par la façon dont une école de dessin dite *mainstream* reste généralement en vigueur sur ces bandes dessinées. Les *comics* des années 1990 et 2000 ont été particulièrement marqués par une école de dessin, faite de personnages aux muscles saillants et aux proportions anatomiques exagérées, particulièrement sur les modèles féminins. Une école qui se montrait aussi très cadrée dans ses processus de narration séquentielle, avec la *splash page* (ou page pleine) comme marqueur des temps forts d'un numéro. Fort heureusement, les choses évoluent. En 2012, ceux qu'on appelle les « Big Two », soit Marvel et DC, veulent se donner les moyens de capter un nouveau public. Si les deux ne vont pas opérer avec les mêmes procédés éditoriaux, on constatera des similitudes avec l'arrivée d'équipes créatives qui vont aller révolutionner la façon de faire des *comics* de super-héros. *Hawkeye* fait partie des premiers *comics* à avoir « changé le game » et a permis de façonner un nouveau paysage dans l'industrie super-héroïque.

Le principe de la série *Hawkeye*, qui s'intéresse donc à Clint Barton, le seul membre des Avengers (dans sa formation « MCU-compatible ») à ne pas avoir de super-pouvoirs, est justement d'aller regarder ce qu'il se passe du côté humain du monde Marvel. Barton est représenté comme un trentenaire un poil loser, bien conscient qu'il est le plus « nul » des Avengers, et qui ne va donc pas sauver le monde. Dans les débuts de sa série, il est opposé au propriétaire de l'immeuble dans lequel il vit, qui souhaite chasser tous ses résidents afin de revendre la bâtisse bien plus chère. Clint Barton tente d'abord de racheter lui-même l'immeuble, puis va se retrouver confronté à tout un gang de mafieux dont la particularité est de se balader en sur-vêtement et de s'exprimer avec des « bro » dans toutes leurs phrases,

comme des signes de ponctuation. En outre, Barton va prendre sous son aile la jeune Kate Bishop, membre des Young Avengers, et qui est elle aussi douée à l'archerie, quitte à pouvoir reprendre le titre d'Hawkeye à son propre nom. Les numéros de la série peuvent chacun se lire de façon quasi indépendante, avec des histoires autocontenues, pour lesquelles Matt Fraction et David Aja essaient de nouveaux concepts à chaque fois. Si beaucoup apprécient en effet le script de l'auteur, tant pour le mélange d'action et de comédie que ses dialogues loufoques, c'est David Aja qui multiplie les prouesses visuelles. Digne héritier de la ligne claire à la Hergé, le dessinateur espagnol fait part d'une inventivité sans pareille pour rendre la lecture d'*Hawkeye* à la fois divertissante, et surtout ingénieuse dans sa séquentialité. Des petites trouvailles de mise en scène ou de dessin sont à noter à chaque numéro, comme ces représentations de décors en schémas, des échanges qui font intervenir des pictogrammes au lieu de paroles dans les bulles – ou encore un numéro entier raconté du point de vue de Lucky, un adorable golden retriever sauvé par Clint Barton des mains de la « mafia des survêts ». Ce numéro à lui seul a valu un Eisner Award à la série.

Il faut donc bien se souvenir que l'approche d'*Hawkeye*, si elle n'avait rien d'exceptionnel du point de vue de la bande dessinée au sens large, a été vue comme révolutionnaire au sein des *comics* de super-héros ; Fraction et Aja ont réussi à faire d'un personnage considéré comme mineur quelqu'un de réellement attachant (d'autant plus avec la dynamique créée entre Clint Barton et Kate Bishop), mais aussi à montrer que les *comics* de super-héros sont capables d'avoir autant de diversité graphique que le reste de la production dessinée. L'initiative sur *Hawkeye* sera suivie de façon plus générale chez Marvel en 2012 avec l'opération Marvel Now!, qui visera à séduire un plus grand public, en optant notamment pour l'ouverture à différents styles graphiques. DC Comics suivra également cette voie entre 2014 et 2015 avec des titres comme *Gotham Academy*, *Batgirl* puis l'initiative plus globale « DC You ». Les différents volumes d'*Hawkeye* qui ont suivi celui de Fraction/Aja, qu'il s'agisse de Jeff Lemire puis Kelly



Thompson, n'ont jamais su se démarquer complètement des standards que le duo avait réussi à imposer. On retrouve aujourd'hui dans les *comics mainstream* des titres beaucoup plus variés et expérimentaux que pendant les années 2000 – et cela, c'est à *Hawkeye* qu'on le doit. Concluons simplement en rappelant que la série a aussi largement servi de base à son adaptation sur Disney+.

Arnaud Tomasini

SAGA

Une nouvelle odyssée de l'espace

Une guerre éternelle. Un amour impossible et une enfant qui devient le symbole de l'union entre deux peuples irréconciliables. Avec *Saga*, Vaughan nous livre un récit mature et déjanté à la frontière entre le *space opera* et la *fantasy*, le tout agrémenté d'une galerie de personnages plus imaginatifs les uns que les autres.

FICHE TECHNIQUE

Scénariste: Brian K. Vaughan
 Illustrateur: Fiona Staples
 Coloriste: Fiona Staples
 Année de la première édition du volume 1 en langue originale: 2012
 Éditeur original: Image Comics.

Il y a des millénaires, une guerre a éclaté. Une guerre entre Continent, la plus grosse planète de la galaxie, habitée par un peuple doté d'ailes, et Couronne, sa lune, où vit un peuple cornu et maniant la magie. Au fil des années, c'est toute la galaxie qui a dû choisir dans quel camp se ranger. Si, aujourd'hui, les dirigeants des deux alliances sont bien loin d'avoir des idées pacifistes, un espoir existe: Hazel. Hazel est une petite fille née d'Alana et de Marko. Ex-soldats qui luttaient dans des camps opposés, ces derniers sont tombés amoureux et ont décidé de déposer les armes et de prendre la fuite pour vivre leur amour. Qu'un tel symbole de paix existe n'est pas du goût de tout le monde. Hazel et ses parents vont devoir traverser de nombreuses planètes pour pouvoir survivre. Leurs différents voyages vont les amener à faire différentes rencontres, plus souvent ennemies qu'amies et vont forger le caractère d'Hazel.

Après avoir connu un grand succès, public et critique, avec sa précédente série *Y, le dernier homme*, Brian K. Vaughan frappe encore un grand coup en 2012 en lançant *Saga*, une nouvelle série au long cours. Si l'ambiance générale est très orientée vers le *space opera*, avec l'exploration de plusieurs planètes aux biomes très divers, des batailles spatiales, et la découverte d'une multitude d'espèces extra-terrestres, c'est aussi la multiplicité des genres auxquels on pourrait rattacher l'histoire qui fait l'une des grandes forces de *Saga*. En effet, Vaughan semble aussi avoir pioché dans la *fantasy*, avec les peuples qui manient la magie par exemple, l'action, la romance, l'humour ou encore la quête initiatique. Ceci donne une saveur toute particulière à *Saga*, au lieu de se retrouver avec une histoire cantonnée à un genre particulier, nous nous retrouvons face à un œuvre multifacette, imprévisible et qui sait évoluer au fil du temps.

Fiona Staples, chargée du dessin et des couleurs de l'ensemble de la série, réussit elle aussi à insuffler une vraie personnalité à l'univers déployé par le *comics*. Son point fort: sa créativité. Chaque planète dispose de son propre environnement, de son propre écosystème. Ainsi, à chaque fois que nos personnages entament un voyage, nous



sommes amenés à découvrir une toute nouvelle facette de cet univers. Il en va de même pour le bestiaire, *Saga* regorge de créatures de tous types et l'illustratrice donne à chacune des caractéristiques uniques qui les démarquent des autres.

Si c'est bien Hazel et son évolution qui sont au centre de l'intrigue, Vaughan s'accorde aussi le droit de multiplier les points de vue pour nous faire découvrir les événements de l'autre côté de la barrière. L'univers prend ainsi une véritable ampleur. Les personnages évoluent dans un monde qui les dépasse de très loin : ils ne sont pas les seuls à évoluer dans cet univers, à avoir des objectifs, à subir cette guerre qui dure depuis bien trop longtemps.

Car les personnages et leur développement, eux aussi, sont l'un des points forts

du *comics*. Malgré leur nombre, Vaughan insufflé à chacun d'entre eux une véritable personnalité, des ambitions, des forces, des faiblesses. Peu importe le camp auquel ils appartiennent, Continent, Couronnes, Indépendants, Pacifistes, personne ne tient le rôle de véritable méchant qui n'a que de mauvaises intentions. Ainsi, le Prince Robot IV, qui pourrait incarner le principal antagoniste des personnages principaux puisque c'est lui qui est chargé de la capture d'Hazel, a lui aussi le droit au développement de son personnage, de sa psychologie, de son histoire.

Dans une interview datant de 2012, Vaughan confiait construire cet univers depuis qu'il est enfant. C'est bien là un point essentiel du *comics* : *Saga* est un immense terrain de jeu. Une page blanche infinie sur

laquelle il est possible de peindre absolument tout ce que l'on veut. Ceci, le duo Vaughan/Staples semble l'avoir bien compris et s'en donne à cœur joie. Le lecteur prendra ainsi plaisir à découvrir chaque petite parcelle de cette galaxie, qui regorge d'imagination, de créativité et de vie mais aussi un monde en guerre constante, rempli de dangers, de chasseurs de primes avides d'argent et de monstres de tous types. *Saga* est aussi la fuite d'une petite fille, poursuivie pour ce qu'elle est, née dans un monde sombre et qui ne peut l'accepter. Un monde dans lequel Vaughan se plaît à glisser quelques références au nôtre, par le biais de quelques planètes. *Saga* est un voyage, une odyssée, dans un monde plein de couleurs, de joies et de créatures merveilleuses.

Marceau Henault



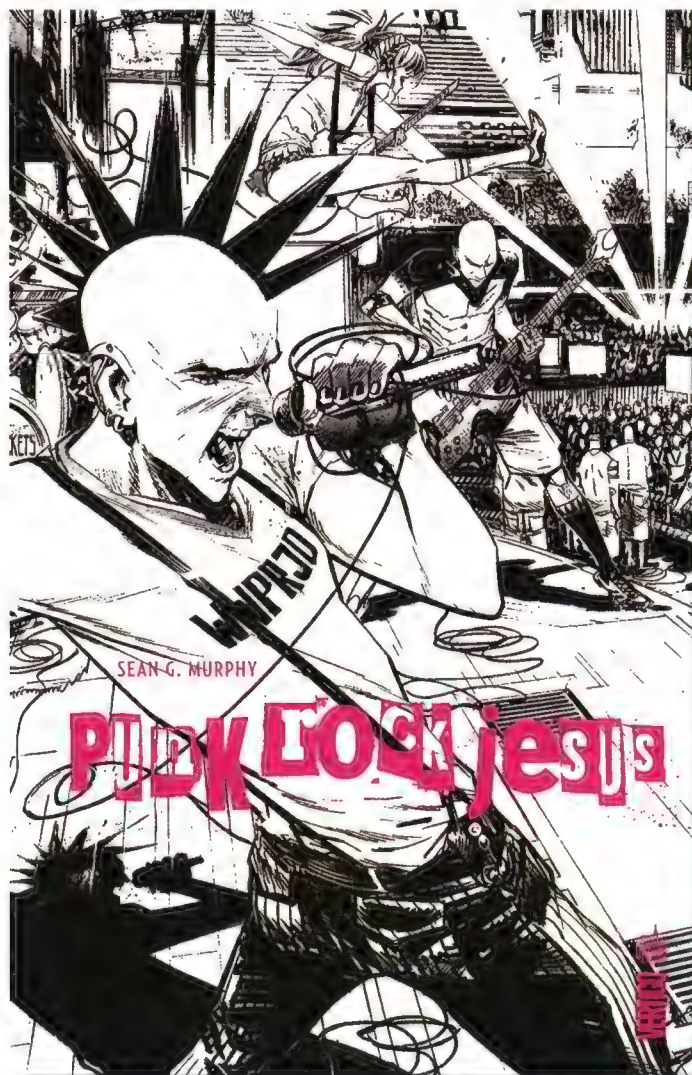
PUNK ROCK JESUS

Le brûlot énervé d'un Sean Murphy dans ses débuts !

Reconnu aujourd'hui comme un artiste incontournable du monde des comics, Sean Murphy s'est révélé au public français avec *Punk Rock Jesus*. Si l'auteur avait déjà signé un titre indépendant par le passé (*Off Road*), il s'agit de son travail le plus engagé et le plus politisé, encore à ce jour. Un incontournable dans la carrière du bonhomme.

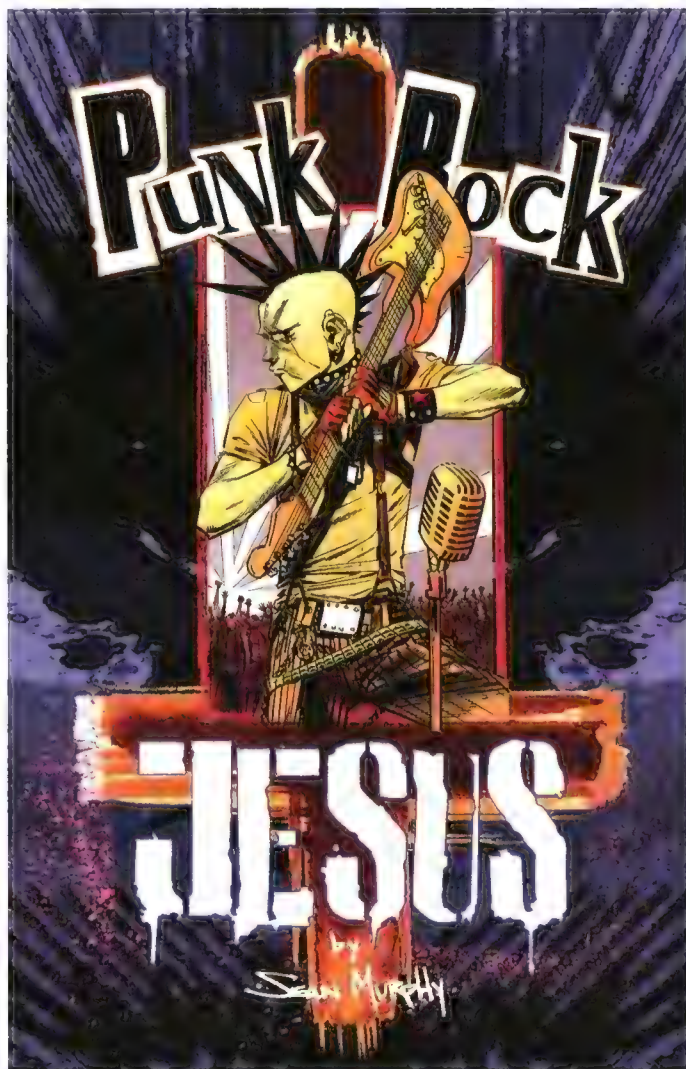
FICHE TECHNIQUE

Scénariste : Sean Murphy
 Illustrateur : Sean Murphy
 Coloriste : Noir et blanc
 Année de la première édition
 du volume 1 en langue originale : 2012
 Éditeur original : Vertigo (DC Comics)



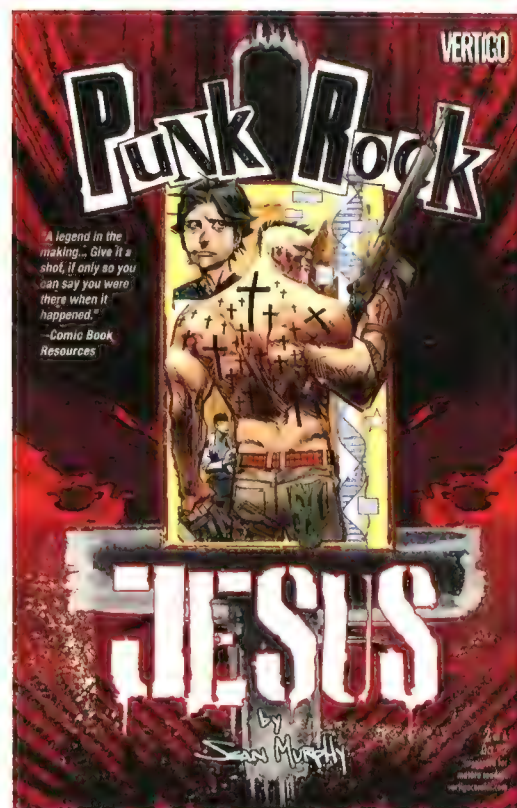
Imaginez dans un futur proche que, grâce aux évolutions des technologies scientifiques, on puisse récupérer ce qu'on pense être de l'ADN de Jésus sur un tissu que l'on croit être le Saint-Suaire. Imaginez que l'on décide de prendre cet ADN pour inséminer une jeune femme vierge, une sorte de « Marie », afin de faire naître un nouveau « Jésus ». Imaginez à présent qu'une société décide de faire de la naissance de ce nouveau Christ la star d'une émission de télé-réalité, et que l'on puisse suivre la croissance de l'enfant dans les murs d'une résidence ultra-sécurisée, avec l'espoir (évidemment) de le voir accomplir des miracles au fil des années. Cela vous semble complètement abscons ? Bienvenue dans le monde de *Punk Rock Jesus*.

Si Sean Murphy a déjà commencé à se faire remarquer au fil des années 2000, c'est avec son premier titre Vertigo que le dessinateur commence réellement à faire connaître son nom au plus grand monde. Il faut dire que l'idée de départ de *Punk Rock Jesus* a quelque chose d'iconoclaste, d'assez provoquant, qui rentre parfaitement dans le moule des titres Vertigo. Le label « indé » de DC Comics qui a connu ses heures de gloire dans les années 1990 et 2000 ne s'est pas encore éteint, et porte encore beaucoup de promesses avec lui – *Punk Rock Jesus* en fait partie. L'intrigue de Sean Murphy est en effet éminemment politique et sociale au-delà de son concept de pure science-fiction, que l'on dirait un poil dérivé de *Jurassic Park*. La société Ophis, qui mène cette expérience de « renaissance de Jésus » avec une antenne télévisée, est décrite comme étant le ciment de toutes les dérives de la société du spectacle et du sensationnalisme, se jouant même de l'éthique et de la déontologie scientifique pour arriver à ses fins. À côté, *Punk Rock Jesus* interroge aussi le rapport des sociétés modernes et occidentales à la religion. Si un nouveau Christ devait arriver sur Terre, quelle serait la réaction de l'humanité ? Entre adulation, détestation et fanatisme, Sean Murphy décrit des comportements profondément humains qui permettent à l'ouvrage de poser un regard acerbe, et justement très enragé et punk de



Murphy, qui livre là une œuvre de jeunesse. Cette rage se retrouve dans le personnage de Chris, ce supposé nouveau Jésus, qui se rend bien compte que sa vie n'est faite que de manipulation, qu'on lui accorde une importance bien trop grande par rapport à ce qu'il pense être, et qui va finir par se réfugier dans la musique pour faire passer le message dont il a envie – d'où le titre du récit, vous l'aurez compris.

Punk Rock Jesus est aussi atypique dans son format, puisqu'il s'agit d'une bande dessinée faite intégralement en noir et blanc, sans couleurs apposées sur les crayonnés encrés de Sean Murphy. Ce qui a sûrement contribué à révéler l'artiste dont la science du dessin éclate aux rétines lorsque les traits ont toute liberté pour s'exprimer, sans



couleurs pour modifier l'intention originelle de l'artiste. Bien qu'il s'agisse d'un récit qui se place assez tôt dans la carrière de Sean Murphy (qui fera par la suite *The Wake*, *Tokyo Ghost*, puis son *Batman: White Knight*), il permet de reconnaître d'emblée un style qui lui est très caractéristique. Son style anguleux, des personnages aux traits acérés, une composition souvent chargée, un trait on ne peut plus énergique. C'est une patte qui va accrocher et séduire immédiatement un public qui ne connaissait pas encore l'œuvre du bonhomme jusque-là.

L'album est lui-même assez important dans l'historique de publication des *comics* en France. C'est en effet une sortie parmi les premières au sein de la maison d'édition Urban Comics, qui vient alors de se lancer sur le marché français. Un ouvrage qui va largement contribuer à l'extrême popularité de Sean Murphy dans l'Hexagone – qu'on suppose parfois être même supérieure à celle rencontrée auprès des lectorats anglosaxons. C'est là aussi que rapidement, l'éditeur français montrera sa volonté de mettre en avant sa politique d'auteur, en se concentrant sur les noms plutôt que les licences ou les personnages, même en indé'. Pour toutes ces raisons, tant dans le contenu que par la place de *Punk Rock Jesus* dans l'histoire des *comics*, en VO ou en VF, cet ouvrage ne pouvait que figurer dans notre humble sélection.

Arnaud Tomasini

SPIDER-MAN : SPIDER-VERSE

Plus on est de fous...

Projet pharaonique imaginé par le scénariste Dan Slott, *Spider-Verse* allait faire entrer le tisseur dans des sphères jamais atteintes en matière d'ampleur et d'ambition. Un canevas tissé de main de maître par Slott, accompagné par le trait splendide d'Olivier Coipel. Essentiel dans la mythologie arachnéenne...

Dix ans, c'est la durée pendant laquelle le scénariste Dan Slott a officié sur la saga *Spider-Man*. Dix années durant où, sans le réaliser d'emblée, Slott va créer une nouvelle mythologie dantesque arachnéenne, qui se poursuivra au travers de plusieurs sagas, pour trouver son point d'orgue dans *Spider-Man: Spider-Verse* en 2014. Une idée que l'auteur eut à l'époque où il bûchait alors sur le scénario du jeu vidéo *Spider-Man: Shattered Dimensions*. Le jeu permettait d'incarner 4 Spidey provenant d'univers parallèles (univers Marvel, Ultimate, 2099 et Noir). Dès lors, la graine fraîchement plantée allait germer dans l'esprit du scénariste, à savoir réunir tous les Spider-Man existants au sein d'un grand event. L'évent en question deviendra l'une des sagas les plus dantesques du tisseur, puisant alors ses racines dans le *run* de Michael J. Straczynski et illustrée par John Romita Jr (principalement pour l'emprunt d'un de ses antagonistes notables).

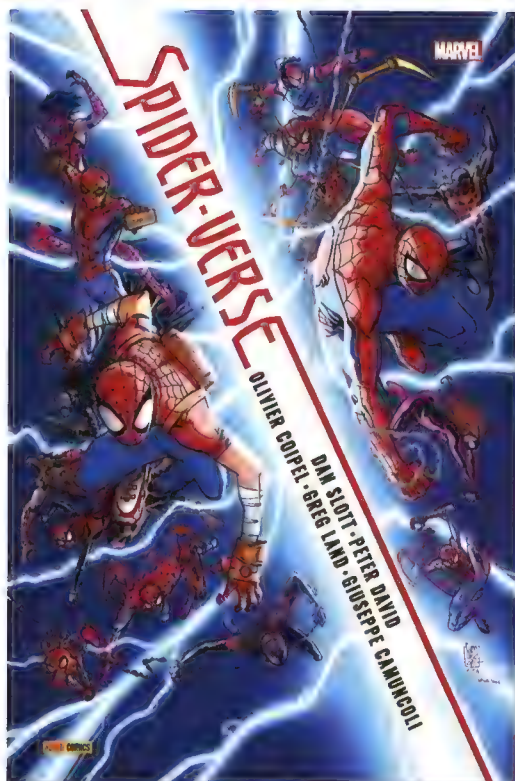
Ennemi indéfectible du tisseur, Morlun appartient à la race mystique des Héritiers. Ces êtres sanguinaires se nourrissent de la force arachnéenne des êtres totémiques. Se déplaçant au sein des différents univers parallèles afin de traquer leurs victimes, ce sont alors des centaines d'itérations différentes de Spider-Man provenant du multivers qui vont alors s'unir afin de stopper le génocide perpétré par les héritiers. À leur tête, le Peter Parker historique, Miles Morales, Otto Octavius sous sa forme Superior Spider-Man, ou encore Spider Woman et Gwen Stacy. Une bataille sauvage dont tous ne réchapperont pas...

Se créant une renommée progressive grâce à différents scénarios remarqués sur des sagas telles que *Fantastic Four*, *Arkham Asylum: Living Hell*, ou encore *Silver Surfer* et *She-Hulk*, c'est surtout grâce à son *run* devenu mythique pour le tisseur que Dan Slott va gagner ses lettres de noblesse. Clamant à qui veut l'entendre que Spider-Man est son héros favori depuis sa plus tendre enfance, Slott réalisera son rêve de toujours en scénarisant tout d'abord les aventures du

FICHE TECHNIQUE

Scénariste : Dan Slott
 Illustrateurs : Olivier Coipel/
 Giuseppe Camuncoli
 Coloristes : Justin Ponsor/
 Antonio Fabela
 Année de la première édition
 du volume 1 en langue originale : 2014
 Éditeur original : Marvel Comics





super-héros dans *Amazing Spider-Man*, pour l'arc *Un jour nouveau*. Une période éditoriale faste pour l'araignée puisque la série paraît trois fois par mois, soit 36 numéros par an. Se partageant le travail avec une ribambelle de scénaristes, Slott prendra du galon, avant de devenir l'auteur principal de la série. Il enchaînera alors les histoires marquantes, notamment *Superior Spider-Man* (où Octavius devient Spider-Man), *Spider Island* ou *Original Sin*. La dernière saga introduira plusieurs éléments narratifs constitutifs d'un Spider-Verse se profilant doucement à l'horizon.

Dans ce projet ambitieux se dessinant progressivement, la difficulté résidera donc dans le fait de proposer pour la première fois le rassemblement de quasi toutes les itérations du tisseur (oui, même Spider Cochon, et Leopardon, tiré de la série japonaise de 1978), tout en en créant de nouvelles. À noter que, bien avant *Spider-Man: No Way Home* pour le MCU, il fut envisagé d'introduire au récit les Spider-Man de Tobey Maguire et Andrew Garfield pour le cinéma, mais les droits de ces versions étant détenus par Sony, ceux-ci furent finalement écartés.

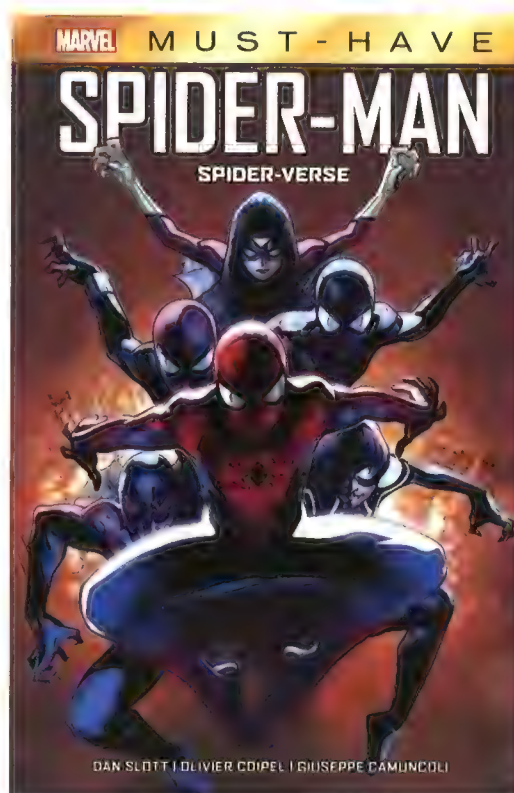
La plupart des récits mettant en scène le multivers jusqu'alors, chez Marvel, on s'astreignait à ne l'étendre qu'à quelques sagas communes, de manière à cadrer un minimum le récit. Ici, c'est bien un multivers d'un personnage unique (qui plus est foisonnant) qui sera mis à l'honneur, tirant parti d'un des mythes les plus riches de la galerie de personnages de la Maison des Idées. Répandant sa toile narrative au travers de plusieurs séries dont *Spider-Man 2099*,

Spider-Woman ou *Edge Of Spider-Man*, connectant ainsi les univers les uns les autres par un danger commun, *Spider-Verse* représentera alors le climax ultime de la saga.

Jouant sur une tension constante pour une histoire en guise de grand final, Slott étrillera Spidey, ou plutôt son armée de Spidey, l'horreur prenant souvent le pas dans des morceaux de bravoure cauchemardesques. Ici, les Morluns deviennent des *boogeymen* à l'obstination sanguinaire tétanisante, ne laissant aucun répit à leurs proies. Des scènes horribles magnifiquement chorégraphiées par des Olivier Coipel et Giuseppe Camuncoli en état de grâce. Rendant majestueuse l'arrivée de chaque arachnide, ménageant leurs effets, dotant leur narration visuelle d'une fluidité renversante tout en laissant exploser une sauvagerie saisissante lors des assauts incessants des Héritiers, Coipel et Camuncoli subliment chacune de leurs cases, chaque retournement de situation, chaque morceau de bravoure d'une maestria graphique sans pareille, magnifiée par les couleurs flamboyantes de Justin Ponsor et Antonio Fabela.

Dense, historique, tendu comme la toile du tisseur, *Spider-Man: Spider-Verse* marqua une date importante dans la mythologie de l'Araignée, consacrant indiscutablement alors son auteur. Réalisant le parcours le plus long de l'histoire éditoriale de *Spider-Man*, Dan Slott proposait alors une ouverture et une utilisation du multivers centrée sur un personnage spécifique inédite. Tout simplement culte.

Henri Delecroix



PROVIDENCE

Moore chez Lovecraft, ceux qui écrivaient sur les ténèbres

Alan Moore qui s'attaque à Lovecraft, c'est un peu le projet que tout fan du scénariste barbu ne pouvait qu'attendre la bave aux lèvres. Car fidèle à ses habitudes, le demiurge anglais ne fait rien comme les autres, et brise toutes les attentes pour livrer sa version de l'auteur.

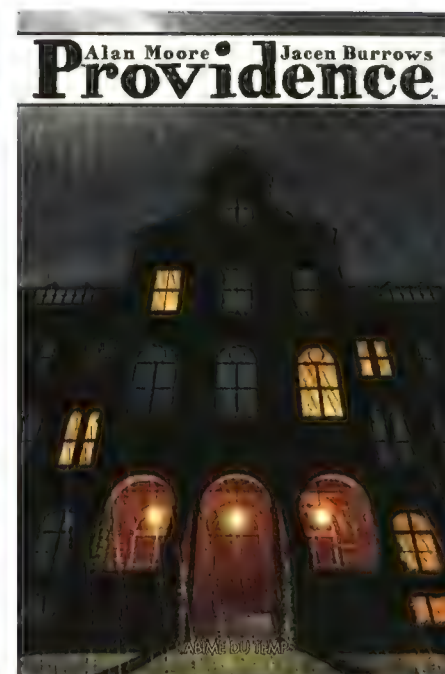
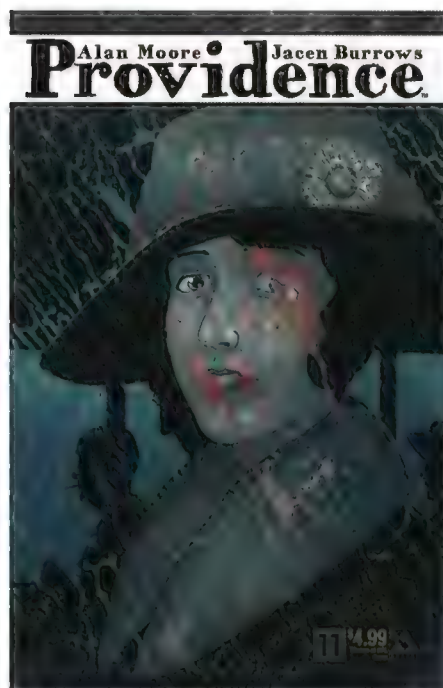
FICHE TECHNIQUE

Scénariste: Alan Moore
 Illustrateur: Jacen Burrows
 Coloriste: Juan Rodriguez
 Année de la première édition
 du volume 1 en langue originale: 2015
 Éditeur original: Avatar Press



En 1919, Robert Black, jeune journaliste new-yorkais, quitte son emploi à la suite d'un drame personnel, et part sur les routes de la Nouvelle-Angleterre, en quête d'éléments pour un futur roman explorant la face obscure des États-Unis. Mais on n'arpente pas impunément un tel chemin sans y laisser des plumes... On reconnaît bien ici la trame « basique » d'un récit lovecraftien: l'apprenti enquêteur à la recherche d'une vérité cachée, qui le mènera sûrement sur la voie de la folie. C'est donc par ce biais quasi littéral que se présente *Providence*, qui restera sûrement comme la dernière grande œuvre bédé d'Alan Moore, le scénariste ayant décidé de se consacrer désormais uniquement à la fiction romanesque. *Providence*, c'est la ville de Howard Phillips Lovecraft (où il naquit, vécut la majeure partie de sa vie et mourut en 1937), et c'est sous ce titre éminemment symbolique que Moore choisit de laisser son empreinte sur l'univers du célèbre auteur d'épouvante fantastique. Ce n'est toutefois pas la première fois que le scénariste se penche sur l'œuvre de Lovecraft: en 2013, dans le premier volume de la trilogie *Nemo* dérivée de sa *Ligue des gentlemen extraordinaires*, Alan Moore et son compère Kevin O'Neill revisitaient à leur convenance le roman *Les Montagnes hallucinées*. Mais c'est en plongeant au cœur même des écrits de l'écrivain que Moore va véritablement faire acte de reconstruction d'un mythe qu'il semble maîtriser comme personne.

Petit retour en arrière. En 1994, Moore est contacté pour participer à *The Starry Wisdom*, un recueil de nouvelles inspirées de Lovecraft, mais perd dans un taxi la quasi totalité de ses textes. Ne restera de son travail qu'une poignée de textes, adaptés en 2003 dans une mini-série de *comics* par Antony Johnston et plusieurs artistes chez Avatar Press. Toujours en 2003, Johnston et le dessinateur Jacen Burrows adaptent le récit *The Courtyard*, prélude aux futurs écrits de Moore: un agent du FBI aux méthodes controversées enquête sur une série de meurtres liés à un mystérieux homme voilé nommé Johnny Carcosa. C'est en 2010 que Moore posera vraiment la première pierre à son palimpseste lovecraftien: pour subvenir à un besoin urgent d'argent, il accepte la commande d'une mini-série originale, faisant



suite à *The Courtyard*. Il retrouve ici Jacen Burrows aux dessins, et livre le très extrême *Neonomicon*: à la recherche d'un assassin aux méthodes similaires, deux agents fédéraux rendent visite à Aldo Sax (le « héros » de *The Courtyard*), enfermé depuis qu'il a plongé dans la folie meurtrière. Leur enquête va les mener à Salem, où les membres d'un culte ésotérique, et inspirés des romans de Lovecraft, vouent un culte au dieu marin Dagon et à ses monstrueux descendants. Horreur indicible, références littéraires et sexe monstrueux, voilà les ingrédients d'un récit profondément adulte et dérangeant, qui va donner l'envie à Moore et Burrows d'aller encore plus loin.

Ne nous y trompons pas: à part un épisode particulièrement éprouvant, les saillies gores et sexuelles de *Neonomicon* ne se retrouvent pas dans *Providence*. Le projet des deux auteurs est tout autre: c'est en puisant au cœur même du travail de

Lovecraft, ses récits de fiction comme sa pléthorique correspondance, que Moore a œuvré. Chacun des 11 premiers chapitres (le dernier est un peu à part, nous y reviendrons) de la série emmène le protagoniste, Robert Black (inspiré du personnage principal de la nouvelle *Celui qui hantait les ténèbres*), dans une suite de relectures des textes les plus connus de l'écrivain et de leurs différents personnages. Il en sera de même pour les lieux visités par Black. Rien que le premier tome pastiche *Air froid*, *Horreur à Red Hook*, *Le Cauchemar d'Innsmouth* ou *L'Abomination de Dunwich*. Mais le propos de Moore ne s'arrête pas là. En enrichissant son intrigue d'annexes en prose (à la manière des enrichissements de *Watchmen* ou de *La Ligue des gentlemen extraordinaires*), directement liées au style de Lovecraft, et en jouant sur tous les clichés liés à l'écrivain (son homophobie, son racisme, sa solitude), Moore fait acte de destruction/reconstruction totale,

comme il avait pu le faire auparavant pour les super-héros ou Jack l'Éventreur, entre autres.

Illustré dans un style réaliste et/ou grotesque par un Jacen Burrows en osmose complète avec son scénariste, *Providence* finit *in fine* par boucler la boucle avec *The Courtyard* et *Neonomicon*, dans son dernier chapitre, rejoignant la fascination de Moore pour le pouvoir de la fiction, dans une conclusion culottée qui ne cessera sûrement pas d'être commentée et analysée dans les années à venir. Pour qui aime la littérature de Lovecraft et les manières déconstructivistes de Moore, pour qui souhaite se délecter d'un récit d'épouvante virtuose et dérangeant, pour qui aime se tordre le cerveau sur de sublimes mises en abyme, la lecture de ce dernier chef-d'œuvre est un plaisir absolu. Il fallait bien ça pour clore en beauté une carrière en tout point admirable.

Fred Wullsch

LE SCULPTEUR

Il était une fois la bande dessinée...

Sous couvert d'un récit fantastique mêlant romantisme et pacte faustien, le théoricien Scott McCloud fait en pratique, patiemment et avec une certaine virtuosité tout ce qu'il a pu observer en réfléchissant à l'art de la bédé. Le résultat se devait d'être exceptionnel, à plus d'un titre.

Il est parfois des œuvres qui vous cueillent sans crier gare, qui vous transportent et vous émeuvent, alors que vous pensiez avoir tout lu en matière de *comics*. Mais c'est lorsque l'on s'écarte des sentiers battus des super-héros et des grands auteurs majeurs (coucou Alan Moore !) que l'on peut tomber sur une pépite. Et *Le Sculpteur* en est une, assurément. Jeune sculpteur torturé, en panne totale d'inspiration, David Smith se voit proposer un marché pour pouvoir réaliser son rêve : sculpter tout ce qu'il veut à mains nues. Mais aucun pacte n'est gratuit, et ce n'est pas Faust qui nous dira le contraire. Et particulièrement lorsque l'amour s'en mêle. Il y a en fait plusieurs œuvres au sein de ce gros volume (496 pages bien remplies) qui toutes se toisent, se jaugent, dialoguent et se répondent, parfois au sein d'une même page. Il y a, bien sûr, la trame principale, qui rejoue le mythe faustien dans le contexte des jeunes créateurs d'art dans le New York contemporain. Il y a, également, une belle et émouvante histoire d'amour entre deux êtres fragilisés et poussés par leurs passions, aussi destructrices puissent-elles être. Il y a, aussi, cette description réaliste d'un quotidien fait de galères, de petits boulots, de bonheurs et de renoncements. Il y a, enfin, cette volonté assumée de jouer des codes de la narration bédé pour mieux en éprouver



toutes les saveurs, de la manière la plus limpide et « simpliste » possible.

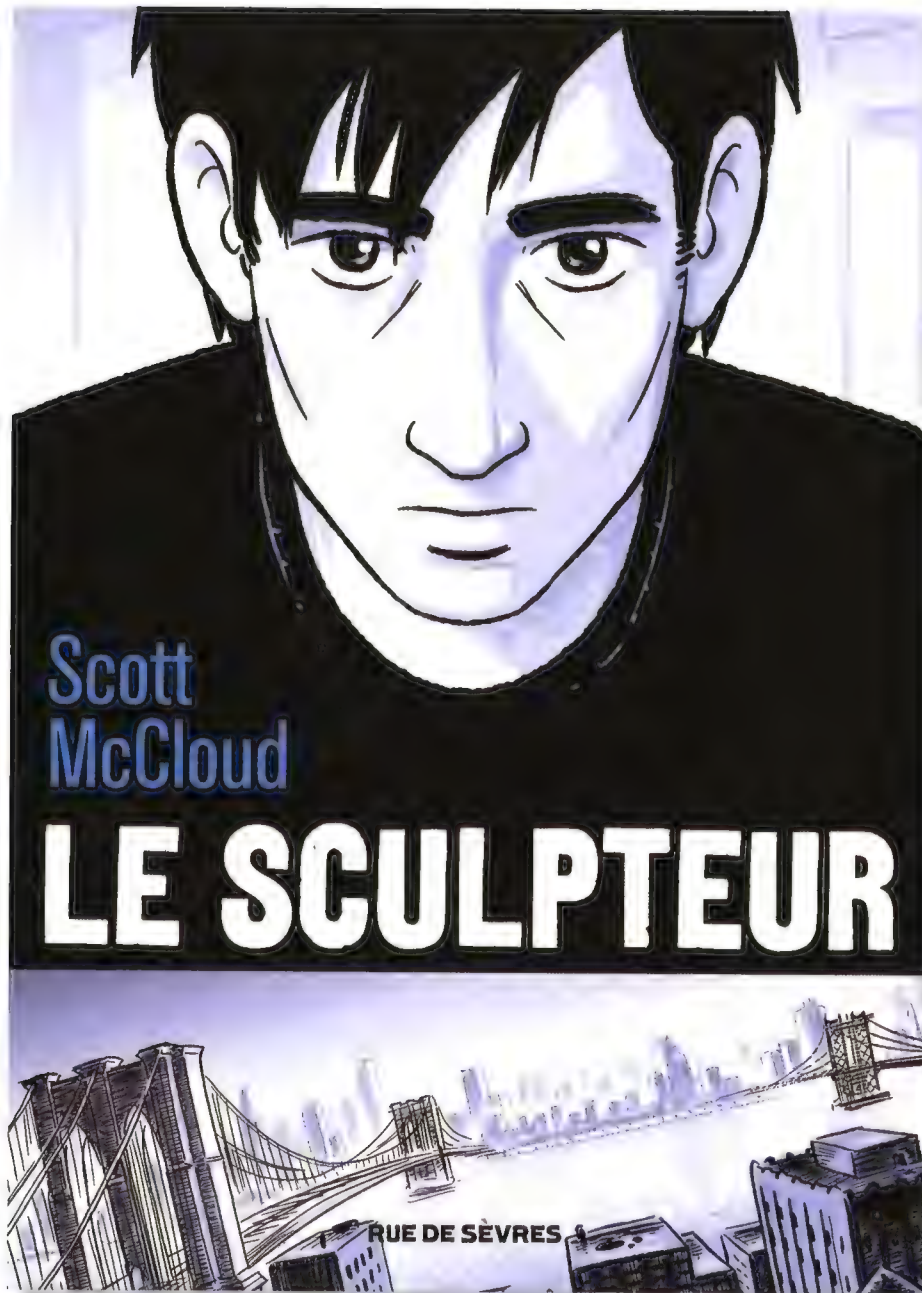
Car avant de livrer ce *Sculpteur* aux allures d'œuvre-somme, Scott McCloud a réfléchi, analysé et pratiqué longuement les possibilités narratives offertes par le médium *comics*. Ce natif de Boston, diplômé de l'université de Syracuse, se lance dans la bande dessinée – sous l'impulsion de son ami Kurt Busiek, futur créateur de *Marvels*, *Superman* :

FICHE TECHNIQUE

Scénariste : Scott McCloud
 Illustrateur : Scott McCloud
 Coloriste : Scott McCloud
 Année de la première édition
 du volume 1 en langue originale : 2015
 Éditeur original : First Second Books

Identité secrète ou *Astro City* – en 1984 avec la série de science-fiction humoristique *Zot!* (qui lui vaut un Harvey Award), puis le parodique *Destroy!*, qui pastiche de manière outrancière la violence des super-héros contemporains. Aux débuts des années 1990, McCloud lance le concept des « 24 heures de la bande dessinée », qui sera notamment popularisé par le festival d'Angoulême à partir de 2007. C'est également à cette époque que l'artiste se distingue par ses engagements en faveur de la protection des droits d'auteurs, annonçant la vague de maisons d'édition indépendantes qui fleurira dans les années 1990, et dont Image Comics sera le fer de lance. En 1993, Scott McCloud publie *L'Art invisible*, son premier essai – en bédé – sur l'art des *comics*, et qui obtiendra un grand succès auprès du public comme de la critique. Après quelques autres œuvres indépendantes, il revient à la théorie en publiant *Réinventer la bande dessinée* (en 2000) et *Faire de la bande dessinée* (en 2006). Entre-temps, l'auteur aura scénarisé plusieurs épisodes pour DC Comics, sur les séries dérivées des *anime* consacrés à la Justice League ou Superman.

Toutes ses œuvres, qu'elles soient fictionnelles ou théoriques, n'auront eu finalement pour but que d'aboutir à ce pavé qu'est *Le Sculpteur*. Fort de son expérience, McCloud se révèle un conteur hors pair. Son art de la narration, son didactisme formel et sa



Parfait exemple de récit pensé pour plaire au plus grand nombre, dans le fond comme dans la forme, *Le Sculpteur* ressemble parfois à ces *blockbusters* américains conçus par de grands auteurs (impossible de ne pas penser à Spielberg ou aux Wachowski, dans l'émotion comme dans le spectaculaire), tout en offrant aux lecteurs avides d'expériences originales un pur condensé d'expérimentations visuelles et narratives aptes à imprimer la rétine et le cœur. Quasi expressionniste dans son approche des ombres et des cadrages, labyrinthique et exaltant dans ses penchants métaphysiques, Scott McCloud offre ici, et c'est le plus impressionnant, la version grandiloquente du récit le plus intimiste qui soit. On peut ne pas goûter toute la perfection assumée du travail effectué, mais difficile de ne pas succomber à la puissance du trait et de la narration. Comme le dit la quatrième de couverture de l'édition française (chez Rue de Sèvres) : « Et vous, que donneriez-vous pour réaliser votre vœu le plus cher ? » Assurément une grande œuvre à découvrir sans attendre.

Fred Wulfsch

passion du médium infusent chaque page. Porté par un dessin aux traits délicats, mêlant le manga et la bédé franco-belge (avec une pointe de *comics* de super-héros en perfusion), le roman graphique – car c'en est un, le terme n'est ici absolument pas galvaudé – de McCloud joue d'un découpage précis, d'une bichromie noire et bleue qui accentue l'état d'esprit du protagoniste, et

de cadrages originaux, voire carrément vertigineux, pour mieux questionner la place des artistes et de leurs œuvres dans la société. Et sans se départir de l'émotion pure et sincère d'une limpide histoire d'amour. Ses protagonistes vivent, ressentent, doutent, aiment (et meurent), dans un enchaînement haletant de rebondissements et de situations de plus en plus fantastiques.

NIMONA

Une œuvre rafraîchissante qui se joue des clichés de la fantasy.

Noelle Stevenson réalise *Nimona* en tant que scénariste, dessinatrice et coloriste. Sa bande dessinée est un récit *young adult* d'*heroic fantasy*, saupoudré d'une pincée de science-fiction. Une relecture des genres sous un angle *queer* et féministe, qui a su se faire remarquer dans le paysage des *comics*.

FICHE TECHNIQUE

Scénariste : Noelle Stevenson
Illustratrice : Noelle Stevenson
Coloriste : Noelle Stevenson
Année de la première édition du volume 1 en langue originale : 2015
Éditeur original : HarperCollins Publishers (New York), avant Web Comic sur Tumblr.



Nimona est un être capable de changer de forme. Sous l'apparence d'une adolescente, elle joint ses forces à celles du criminel Lord Ballister afin de semer le chaos dans le royaume. Face à eux va se dresser le champion de l'Institut pour le maintien de l'ordre héroïque, Ambrosius Goldenloin, ancien compagnon de Ballister, Blackheart, devenu son ennemi juré. Mais Nimona se révèle être une apprentie difficile à canaliser qui va s'attirer l'inimitié de l'Institut pour le maintien de l'ordre héroïque et de sa sinistre directrice. Amitié, amour, trahison, monstres volants, magie et science se mélangent dans cette bande dessinée qui s'inspire de genres de l'imaginaire préexistants pour les réinterpréter.

Avant d'être un livre, *Nimona* est un *webcomic* commencé en 2012 sur Tumblr alors que Noelle Stevenson est encore étudiante au Maryland Institute College of Art. Cette bande dessinée devient son travail de fin d'études. Toujours publiée en ligne, elle réunit un public de plus en plus nombreux. Rapidement, un agent remarque le travail de Noelle Stevenson et signe avec elle. C'est l'éditeur HarperCollins qui acceptera de publier le livre au format papier en 2015. Le livre sera, la même année, finaliste du National Book Award dans la catégorie « young people's littérature ». À 23 ans, Noelle Stevenson est la plus jeune autrice sélectionnée en 2015. Si elle ne remporte pas le prix, *Nimona* a déjà gagné en 2012 une autre récompense, le Cartoonist Studio Prize for Best Web Comic décerné par le magazine *Slate* et l'école Center for Cartoon Studies. *Nimona* est donc une bande dessinée qui a su trouver un public en ligne et dans sa version papier, mais a aussi obtenu de la reconnaissance de la part des mondes de l'édition et de la bande dessinée.

Le dessin de Noëlle Stevenson est une ligne claire assumée, qui se concentre sur les personnages, et qui ne croque les décors qu'en quelques lignes, ne les faisant pas figurer dans toutes les cases. Ainsi, c'est aux personnages et à leurs émotions que le public est invité à s'attacher. Cela n'empêche pas l'univers du récit de posséder une



She-Ra et les Princesses au pouvoir.

cohérence, mais il n'est que partiellement représenté. Il ne s'agit pas d'un récit d'*heroic fantasy* avec cartes et langues inventées comme une littérature post-Tolkien a pu nous y habituer. L'autrice récupère quelques codes du genre (créature fantastique, chevaliers, magie, etc.) et les mélange à sa sauce, offrant un récit léger et divertissant, qui n'oublie pas d'avoir un fond politique, même s'il ne faut pas attendre de *Nimona* un message politique féministe/queer assumée. L'œuvre propose cependant une diversité de personnages (un couple d'hommes, une héroïne, une villainess, une scientifique qui vit dans son monde, etc.) qu'on ne trouve pas souvent dans les œuvres d'*heroic fantasy*. *Nimona* plaira aussi à celles et ceux qui ont lu, et lisent toujours, des *fanfictions*. Vous êtes aussi persuadé que la rivalité entre le méchant et le gentil d'une œuvre ne peut s'expliquer que par un amour contrarié ? Noelle Stevenson l'est aussi !

Nimona est donc une bande dessinée qui indique une tendance : les récits de fans, les récits qui s'assument comme féminins/féministes/LGBTQ+, ont enfin une place dans le paysage des *comics* et ils ne sont plus de la sous-bande dessinée destinée à l'autopubli-

cation et à internet. Ils ont un public. Et pour les mauvaises langues qui considèrent que la publication de ces œuvres répond juste à une tendance mercantile de la part des maisons d'édition, nous leur rappellerons que



celles-ci n'ont jamais fait dans le bénévolat et que toutes éditions sont conditionnées à une logique de marché. La seule chose qui a changé, c'est que désormais, certains publics oubliés ou maltraités sont enfin considérés comme existants et ayant des goûts propres (et sûrs!).

Le succès de *Nimona* a été tel que, dès 2015, la Century Fox a acquis les droits pour en réaliser une adaptation sous forme de dessin animé en images de synthèse. Celle-ci est confiée au studio Blue Sky qui se trouve à l'origine de films tels que *L'Âge de glace*. Malheureusement, même si une date de sortie était annoncée pour 2021, le rachat de la Fox par Disney entraîne la fermeture du studio et donc l'annulation du projet *Nimona*. L'équipe du projet, qui est déjà bien avancé, cherche un autre producteur pour le reprendre, mais pour l'instant, aucune information ne laisse penser qu'il verra le jour. En attendant une (hypothétique) bonne nouvelle, il est toujours possible de regarder la série d'animation *She-Ra et les princesses au pouvoir* qui est scénarisée par Noelle Stevenson et qui pourrait plaire à un public qui a aimé *Nimona*.

Sophie Bonadè

BLACK HAMMER

Entre hommage au super-héros et tout nouvel univers partagé

Alors que DC et Marvel jouissent d'un univers partagé dont les bases ont été fondées il y a plus de 80 ans, beaucoup de créateurs ont tenté de créer leurs propres univers de super-héros, mais très peu ont réussi à les faire durer dans le temps. Quand Jeff Lemire s'attaque à ce genre de projets, forcément, tout est différent.

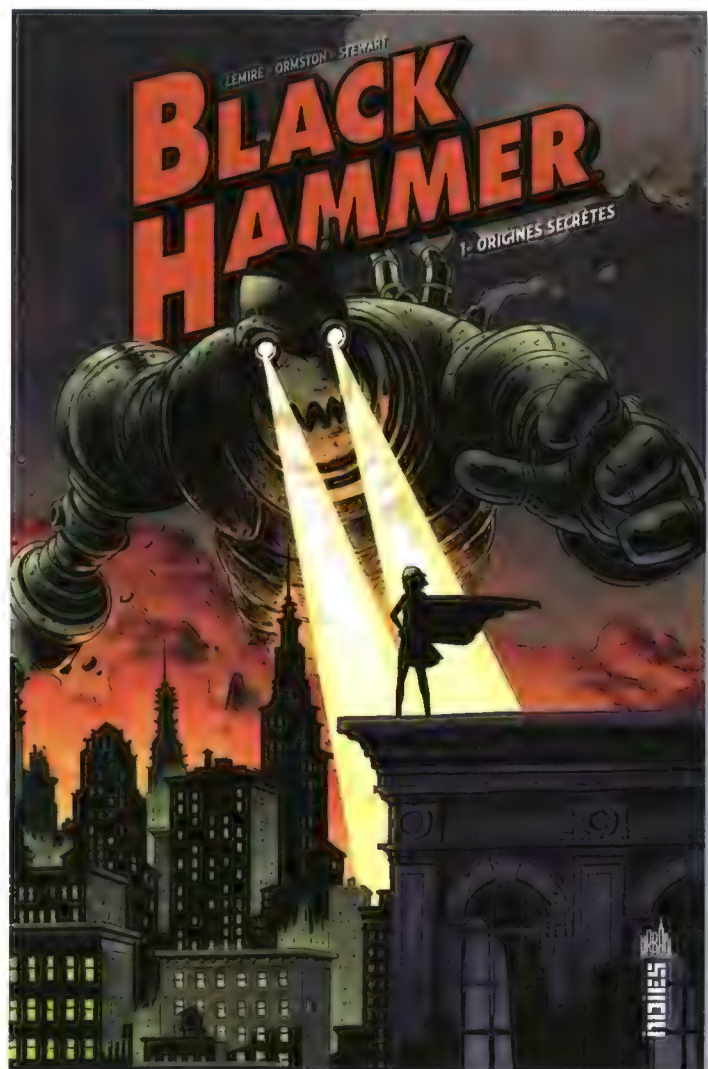
FICHE TECHNIQUE

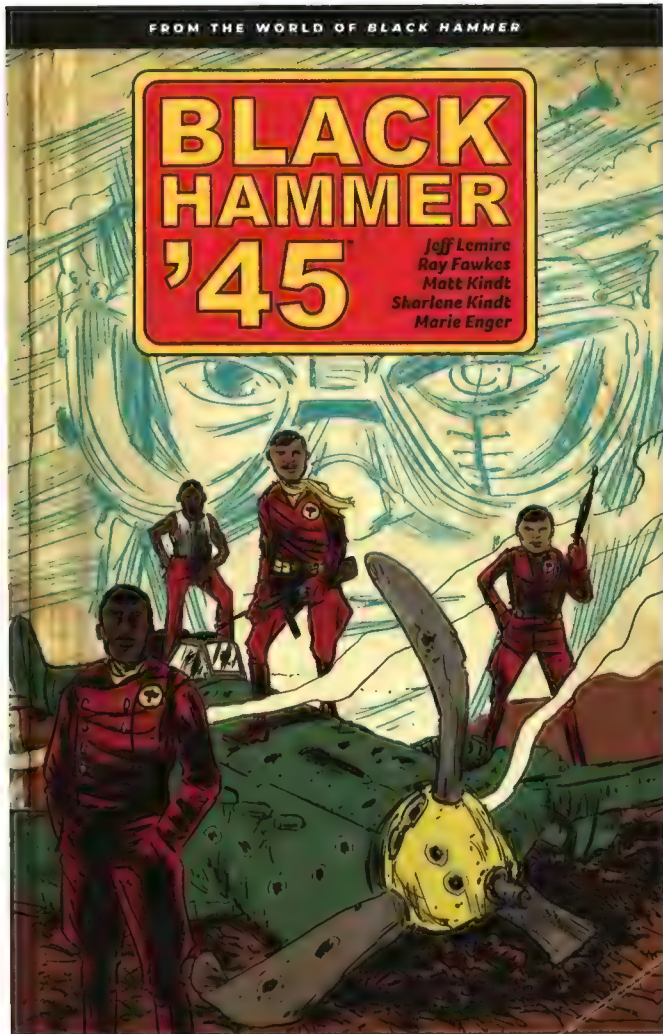
Scénariste : Jeff Lemire
 Illustrateur : Dean Ormston
 Coloristes : Multiples
 Année de la première édition
 du volume 1 en langue originale : 2016
 Éditeur original : Dark Horse Comics

Le scénariste canadien Jeff Lemire est certainement l'un des plus influents de la décennie 2010, et de celle qui suit. Au-delà de ses capacités de conteur hors pair, et surtout d'une productivité qui fait s'interroger sérieusement sur le nombre d'heures de sommeil du bonhomme, Lemire est avant tout un amoureux de la bande dessinée américaine, et de l'historique des *comics* de super-héros. Aussi, c'est assez tôt dans sa carrière, en 2007, que les germes du projet *Black Hammer* émergent déjà. Les aléas de la vie, entre exclusivités de contrats auprès des éditeurs et des déboires de santé de ses collaborateurs, feront que *Black Hammer* ne verra le jour qu'en 2016. Six ans après, pourtant, le projet est déjà l'un des plus importants de l'ère moderne des *comic books*.

L'histoire de *Black Hammer* commence dans un univers de super-héros tel qu'on en connaît beaucoup (enfin, surtout deux). L'équivalent du Superman local, le *Black Hammer*, affronte une entité maléfique équivalente à un Thanos ou Darkseid, et disparaît dans le combat. Les autres héros de Spiral City qui assistent à l'affrontement, eux, sont téléportés dans une autre dimension, dans laquelle personne n'a de pouvoir. Ils s'isolent alors dans une ferme et forment une sorte de famille dysfonctionnelle ; chacun essaie de trouver sa place dans ce nouvel univers tout en essayant de ne pas montrer son anormalité au reste du monde, avec le secret espoir de pouvoir, un jour, rentrer chez lui. Ce qui ne sera évidemment pas chose aisée.

Si les thématiques de famille dysfonctionnelle sont communes chez Jeff Lemire, deux aspects attirent immédiatement l'attention sur *Black Hammer*. D'une part, il s'agit d'une véritable lettre d'amour à tout ce qu'ont connu les *comics* de super-héros depuis leur apparition aux États-Unis dans les années 1940. Les lecteurs et lectrices plus ou moins connaisseurs pourront reconnaître à chaque page de multiples références, tant dans les personnages (certains étant des décalques évidents de héros DC Comics) que dans la façon d'écrire ou représenter certaines scènes, puisque des planches semblent littéralement tirées de *comics* publiés à une autre époque. Jeff Lemire aborde les





paradoxes des pouvoirs de certains héros ou héroïnes, interroge l'importance de la continuité, mais aussi les mécaniques de publication des éditeurs de *comics* dits *mainstream*. Il s'agit donc non seulement d'une série à l'intrigue prenante, mais aussi d'un métacommentaire sur les *comics* de super-héros qui se révèle tout aussi plaisant à analyser. D'autre part, l'univers de *Black Hammer* ne s'est pas contenté d'une seule série, mais a su s'étendre de plusieurs façons. Petit à petit, on a ainsi vu Jeff Lemire s'associer à de nombreux artistes en plus de Dean Ormston (dont la performance seule est déjà à saluer) : David Rubin, Max Fiumara, Tonci Zonjic ou Tyler Crook viennent chacun apporter leur style raffiné à de multiples *spin-offs*, tandis que Jeff Lemire organise son *Black Hammer* autour d'un tronc principal sur lequel ces *spin-offs* viennent se greffer.

Chacun des titres qui découlent de *Black Hammer* permet d'apporter d'autres points de vue sur l'histoire des *comics*, ses personnages ou simplement les registres narratifs explorés. Un titre, *Doctor Star*, s'intéresse ainsi aux *comics* de science-fiction et aux héros du Silver Age, tandis que *Black Hammer '45* lorgne du côté des *comics* de guerre



(et de propagande) qui pullulaient au moment de la Seconde Guerre mondiale. Ces titres sont également tout autant d'occasions d'avoir droit à des approches graphiques marquées et très différentes. Les lecteurs peuvent donc assister, série après série, à la construction et l'établissement d'un nouvel univers partagé de super-héros, certes très référencé, mais totalement original, et qui persiste dans le temps grâce à sa qualité qui lui assure un succès à la fois critique et public. Ce ne sont pas moins de 16 Eisner Awards pour lesquels la série et ses différents à-côtés ont été nommés, avec quatre victoires reçues. Urban Comics s'occupe de la publication française, avec quatre tomes pour le moment concernant le tronc principal, et les à-côtés dans des albums séparés. En outre, la série est aussi en route pour une adaptation chez Legendary Pictures, à la fois pour le cinéma et la télévision. Le but semble être de faire comme ces *comics* : développer un univers partagé sur différents formats – avec potentiellement une trame principale sur grand écran et les développements sur le petit. On a rarement vu un univers aussi jeune se voir adapté aussi rapidement.

Arnaud Tomasini

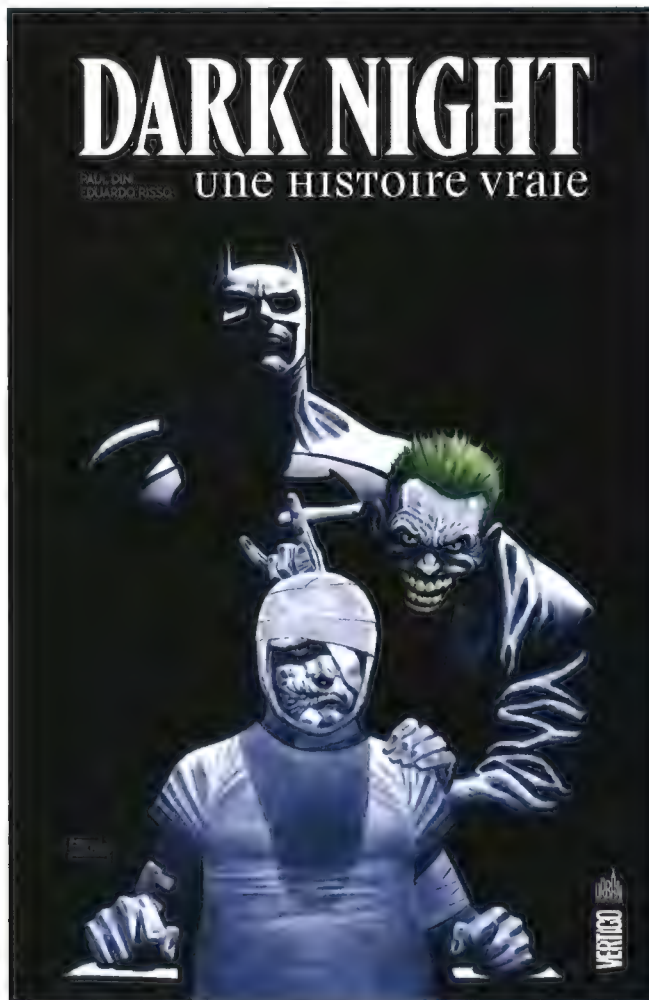
DARK NIGHT : UNE HISTOIRE VRAIE

*De l'importance des super-héros
dans le monde réel*

Paul Dini est un auteur incontournable et notamment l'un des responsables du succès de la série animée *Batman* des années 1990. Ce que l'on ne sait pas, c'est qu'il a été victime d'une agression qui a failli lui coûter la vie. Dans cet album, Dini revient sur cette période difficile, et comment ses héros de fiction l'ont aidé à supporter son traumatisme.

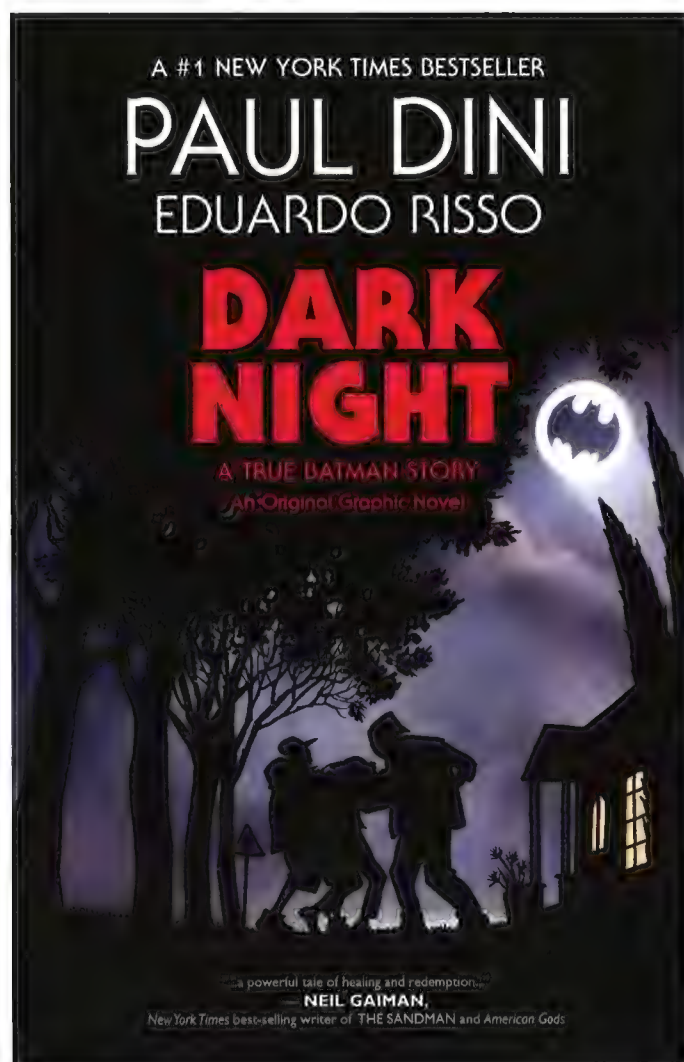
FICHE TECHNIQUE

Scénariste : Paul Dini
Illustrateur : Eduardo Risso
Coloriste : Eduardo Risso
Année de la première édition
du volume 1 en langue originale : 2016
Éditeur original : DC Comics



En compagnie de Bruce Timm et Alan Burnett, Paul Dini est notamment connu pour avoir participé à l'écriture de nombreux scénarios de la série animée *Batman* des années 1990. C'est aussi un excellent auteur de *comics*, qui a œuvré sur les séries *Gotham City Sirens*, *Batman*, *Zatanna* ou *Batman: Streets of Gotham*. Considéré comme l'un des papas d'Harley Quinn, Dini cache pourtant une meurtrissure profonde en lui. Le souvenir d'une agression qu'il a vécue étant plus jeune, dont il n'arrive pas à se détacher. Alors qu'il commençait ses travaux dans l'animation pour Warner Bros., il est en effet un soir pris à parti par des individus qui se moquent de son physique, l'insultent, pour finir par le rouer de coups et le laisser tout simplement pour mort. Une agression traumatisante que l'auteur finira par exorciser en bande dessinée. Le résultat s'appelle *Dark Night: Une histoire vraie* (*A True Batman Story* en anglais), un chef-d'œuvre qui explore le rapport de chacun à la fiction, et la façon dont les personnages de l'imaginaire peuvent aider à surpasser les épreuves les plus difficiles de la vie.

Le récit est au départ proprement autobiographique. Paul Dini évoque son enfance, son rapport aux bandes dessinées et aux super-héros, et la façon dont il a réussi à construire petit à petit sa carrière de scénariste. L'image qu'on peut avoir de lui aussi, à cause de son physique (Paul Dini est un poil enrobé), de sa passion pour les *comics* et les super-héros, est aussi évoquée, dans une société qui à l'époque n'était pas forcément tendre avec ses *geeks* et passionnés de *pop culture* telle qu'elle l'est bien plus aujourd'hui. Dans *Dark Night: Une histoire vraie*, ce premier portrait fait, on passe à la scène de l'agression en tant que telle. Abrupte, sèche et proprement monstrueuse, elle fait état d'une violence sourde, gratuite, que Paul Dini lui-même a du mal à comprendre. Quitte à culpabiliser, à se dire qu'il mérite qu'on s'en soit pris à lui. Au cours de sa convalescence lui apparaissent alors dans son lit d'hôpital les personnages qui gravitent



dans sa tête, et sur lesquels il travaille : Batman et le Joker. Dans une forme de représentation de l'ange et du démon comme des petites voix qui se querellent, les deux ont un discours qui permettent à Dini de s'interroger sur son traumatisme, de descendre très bas mentalement, mais aussi de remonter peu à peu la pente. La façon dont l'imaginaire peut aider à garder pied avec une réalité devenue trop difficile à aborder est une thématique qui rend cette œuvre non seulement touchante, mais terriblement universelle.

Cette maestria de la narration ne saurait, elle, être mise autant en avant que parce que l'artiste qui met en scène l'histoire de Paul Dini n'est autre qu'Eduardo Riso. Cet artiste que l'on évoque déjà dans cet ouvrage (notamment pour sa prestation incroyable sur *100 Bullets*) parvient ici à se réinventer avec un style tout en peinture qui tranche radicalement avec le dessin en aplats de noir et à l'encrage très appuyé qu'on lui connaît. Les styles évoluent et se marient en fonction des séquences, en fonction des planches, de façon que le dessin

© D. R.



Paul Dini.

s'accorde avec la scène, que le discours se marie à l'image. On a rarement vu travail aussi abouti de la part de l'artiste, et c'est donc sans surprise que *Dark Night: Une histoire vraie* a reçu de nombreuses nominations dans les cérémonies qui récompensent la bande dessinée américaine, avec notamment une nomination pour l'Eisner Award du meilleur travail adapté d'une histoire vraie.

Dark Night marque aussi son temps car c'est la première histoire dans laquelle interviennent des personnages DC Comics *mainstream* qui est pourtant publiée sous label Vertigo, qui reste à l'époque l'encave « d'auteur » et indépendante de l'éditeur à deux lettres. Certes, les va-et-vient de ces personnages entre les deux branches de la maison d'édition ont été monnaie courante (qu'il s'agisse de *Swamp Thing*,

Sandman ou *Hellblazer*) – mais en 2017, Vertigo est réservé aux titres « indé » ; voir Batman et le Joker surgir sous ce label, avec la promesse d'un récit profondément adulte et réfléchi, préfigure en réalité de ce que l'éditeur à deux lettres instaurera quelques années plus tard avec le DC Black Label. Si Paul Dini se fait désormais plus discret dans l'industrie des comics, *Dark Night* reste une pierre incontournable de sa bibliographie – et certainement son récit le plus abouti.

Arnaud Tomasini



BATMAN WHITE KNIGHT

Quand Sean Murphy se réapproprie l'univers du Chevalier Noir

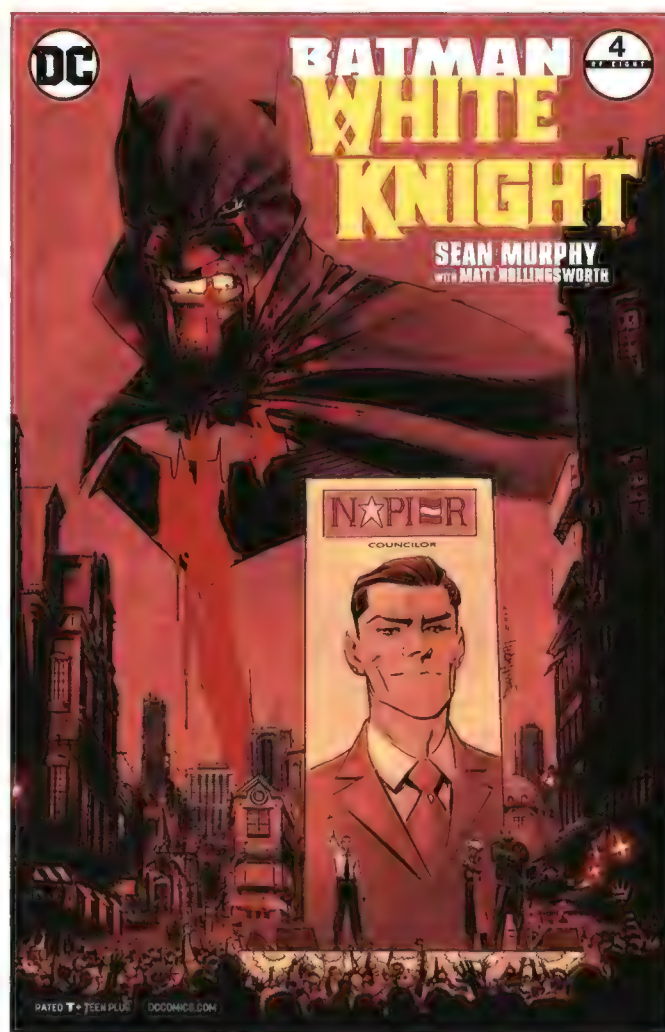
Sean Murphy est de retour dans notre sélection. L'auteur s'était largement fait remarquer par ses premiers titres en indépendant, et c'est cette capacité d'auteur que DC Comics cherche à mettre en avant en lui laissant carte blanche pour se réapproprier l'univers de Batman. Au sortir, une relecture très intéressante de ce qu'est le Chevalier Noir.

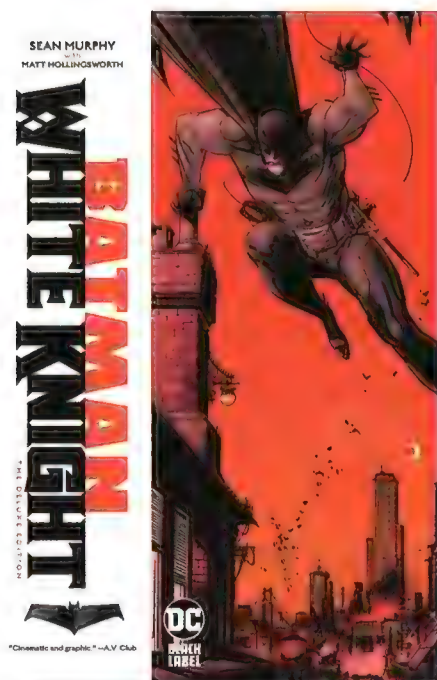
FICHE TECHNIQUE

Scénariste: Sean Murphy
 Illustrateur: Sean Murphy
 Coloriste: Matt Hollingsworth
 Année de la première édition
 du volume 1 en langue originale :
 2017
 Éditeur original: DC Comics

Dans la ville de Gotham City, Batman fait régner l'ordre. Mais ses actions de justicier ne sont pas sans conséquence pour les citoyens de la mégapole: toute course-poursuite entraîne des dommages importants, des séquelles parfois irréparables. Dans ce contexte, un certain Jack Napier s'érige comme le nouveau protecteur de Gotham, son « Chevalier Blanc » (« *White Knight* » dans le texte), par opposition au Chevalier Noir qu'est l'homme chauve-souris. Le nom est équivoque: en référence au premier film *Batman* de Tim Burton, ce Jack Napier est bien l'identité civile de celui qu'on appelait autrefois le Joker. A priori guéri de ses troubles psychologiques, Napier compte bien faire payer à Batman – et donc à Bruce Wayne – le prix de ses actions. Son plan lancé, l'ancien Clown Prince du Crime va pouvoir questionner la place du Chevalier Noir au sein de Gotham City, alors que quantité de super-vilains vont être pris dans les méandres d'un conflit de plus en plus violent.

C'est la base de ce scénario de Sean Murphy qui impose dès le départ un discours politique très fort sur la question des justiciers (qui opèrent en dehors de tout cadre légal) et de la responsabilité de leurs actions. Quoique Sean Murphy se soit toujours défendu de vouloir faire de *Batman: White Knight* un ouvrage politique, son raisonnement est perceptible le long de l'œuvre – il a notamment le mérite de ne pas être abordé partout dans les *comics*. Surtout, il s'agit d'une proposition d'auteur qui réinvente tous les rôles bien connus de cet univers. Ainsi, la place accordée à Dick Grayson ou Barbara Gordon n'est pas la même qu'à l'habitude, et la façon dont Alfred Pennyworth traverse le récit saura en surprendre plus d'un. L'évolution du parcours de Jack Napier ou d'Harley Quinn est elle aussi étonnante à bien des égards, d'autant plus que Murphy livre un discours très métatextuel sur l'évolution de Harley, avec deux personnages représentant à la fois la version « classique » et la version « moderne » de l'anti-héroïne. Chaque élément mis l'un dans l'autre permet à *White Knight*





d'être un vrai point de vue sur un univers que beaucoup pensent connaître, et qui parvient donc à se réinventer.

Sean Murphy n'est pas seulement un conteur inspiré, mais aussi un artiste virtuose. Son trait anguleux a su s'affiner depuis ses débuts sur *Punk Rock Jesus* ou *The Wake*, et reste reconnaissable entre tous. On appréciera surtout la façon dont l'artiste se réapproprie l'univers, avec de nouveaux designs inspirés, tandis que les planches bénéficient de superbes effets de composition, un découpage aux cases très généreuses qui accentuent la maîtrise de son dessin. En couleurs ou en noir et blanc, *Batman: White Knight* impose le respect sur le seul plan graphique. Il faut dire aussi que l'artiste n'a pas son pareil pour les décors et les véhicules, et s'impose en maître designer



pour apporter au Chevalier Noir et ses alliés une batterie de Batmobiles, et autres engins de vitesse, qui enrichissent autant l'univers qu'ils contribuent à une certaine folie dans les moments d'action les plus soutenus.



Gros succès critique et commercial, *Batman: White Knight* a aussi participé à imposer le DC Black Label comme l'enclave rêvée pour les auteurs qui rêvent de livrer leur point de vue sur les personnages appartenant à DC Comics. Le récit a connu deux suites directes (*Batman: Curse of the White Knight* et *Batman: White Knight Beyond*) mais aussi des récits en *spin-offs*, dessinés par d'autres grands noms de l'industrie tels que Klaus Janson ou Matteo Scalera. Ces derniers sont regroupés sous un label, White Knight Présente. C'est tout simplement un micro-univers d'auteur qui s'est façonné sous l'impulsion de Sean Murphy. À l'heure où les *comics* de super-héros *mainstream* sont parfois accusés de tourner en rond, il est au final assez rare de voir ce genre d'initiative perdurer au-delà d'un simple récit ponctuel. Mais Murphy a su convaincre le lectorat (et DC Comics) de la pertinence de sa vision, dont on pourrait d'ailleurs débattre que la véritable héroïne et figure centrale n'est autre qu'Harley Quinn. À l'heure où nous couchons ces lignes, cet univers n'a pas encore dit tout ce qu'il avait à raconter, de quoi espérer encore quelques bonnes heures de lecture.

Arnaud Tomasini

MISTER MIRACLE

Parler de dépression avec les super-héros, c'est possible !

Les *comics* de super-héros souffrent souvent de la réputation de ne pas avoir de thématiques intéressantes et de se limiter à des suites d'affrontements sans conséquence. *Mister Miracle* fait partie de ces œuvres qui démontrent avec brio que ce n'est pas le cas. Loin de là.

FICHE TECHNIQUE

Scénariste : Tom King
 Illustrateur : Mitch Gerads
 Coloriste : Mitch Gerads
 Année de la première édition
 du volume 1 en langue originale : 2017
 Éditeur original : DC Comics

En fonction des thématiques qui leur sont attachées, les super-héros de *comics* peuvent être un formidable vivier d'idées d'expérimentation, tant sur le plan narratif que graphique. Bien qu'il faille reconnaître qu'une majorité des publications des éditeurs *mainstream* ne serve qu'à alimenter un statu quo qui doit rester le même, avec des histoires aux conséquences ou thèmes peu profonds, il est complètement insensé de considérer que ces bandes dessinées ne parlent de rien. Quantité d'auteurs et autrices savent apporter de la profondeur à leurs personnages, et évoquer des angles ou autres points de vue qui leur sont parfois personnels, afin de raconter des histoires dont l'universalité va résonner au plus profond du lectorat. Mister Miracle, Scott Free, est un personnage imaginé par le génial Jack Kirby, dont la capacité principale est d'être le « maître de l'évasion ». Né sur la planète New Genesis, il a été échangé par son père et confié à Darkseid étant enfant pour que le conflit de cette planète contre Apokolips prenne fin. C'est à force de vivre moult souffrances qu'il a su développer son don, pour s'extirper de tous les dispositifs auxquels on l'attachait. Une personne capable, donc, de s'extirper de toute situation... mais que se passe-t-il lorsqu'on cherche à s'échapper du réel ?

En 2017, le scénariste Tom King fait partie des étoiles montantes de la maison d'édition DC Comics. Passé sur *Nightwing* puis sur le titre *Batman*, l'auteur sait se montrer particulièrement doué dans l'exploration de la psyché de ses personnages, utilisant le médium *comics* comme une façon d'exorciser ses propres problèmes, en posant ses interrogations sur le papier. Avec *Mister Miracle*, une nouvelle étape est franchie dans sa carrière, la maxi-série en 12 numéros évoquant des thématiques telles que la dépression, le sentiment d'enfermement familial, la peur de la paternité, autant de sujets profondément humains, appliqués à un univers à l'imagerie pourtant fantaisiste. *Mister Miracle* attend un enfant de sa compagne Big Barda, mais leur envie d'une famille tranquille est menacée à la fois par la dépression du premier, mais aussi par une guerre contre Apokolips qui reprend de plus belle, le terrifiant Darkseid étant une nouvelle fois de retour.





Le super-vilain, qui est un peu l'incarnation ultime du mal dans l'univers DC, se pose là en métaphore de l'angoisse sourde, de celle qui empêche d'avancer dans la vie. *Mister Miracle* n'est pas un *comics* de super-héros comme les autres. Il s'ouvre, déjà, par une scène de suicide (puisque le héros tente d'échapper au piège final : la mort), puis met

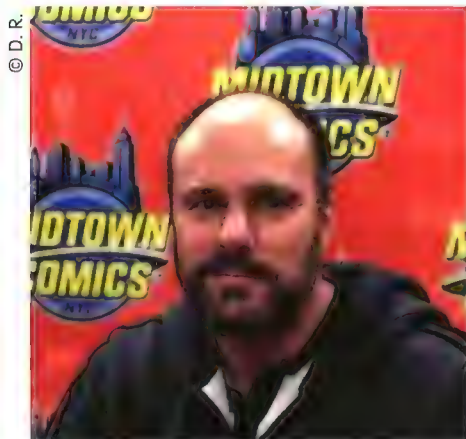
en scène un héros en proie à ses interrogations, à ses doutes et à ses angoisses de façon très communicative.

Le titre est illustré du début à la fin par Mitch Gerads, un collaborateur fréquent de King avec qui il avait déjà réalisé *Sheriff of Babylon*, un autre titre salué par la critique. Gerads a un trait abrupt et une approche de la planche que l'on ne retrouve, là non plus, pas souvent dans les *comics* mainstream. L'illustrateur compose de magnifiques gaufriers en neuf cases et s'amuse à jouer sur les perceptions entre rêve et réalité, parfois même se jouant des cases en elles-mêmes, qui se rétrécissent sur les personnages, comme pour représenter plus explicitement les sentiments d'étouffement qui accompagnent les crises d'angoisse. Il y a donc une science de la composition et un sens de la recherche dans la séquentialité qui font que *Mister Miracle* sort du lot sur tous les plans.

Bien que la « révolution indé » dans les *comics* de super-héros ait déjà été entamée

avec, par exemple, le *Hawkeye* de Matt Fraction et David Aja (qui figure aussi dans notre sélection), *Mister Miracle* enfonce le clou lors de sa publication en 2017 avec un accueil critique et public fulgurant. Tout le monde reconnaît dans *Mister Miracle* une véritable empreinte « d'auteur » appliquée à un personnage qui appartient pourtant à une maison d'édition spécialisée dans une grande licence de super-héros. En 2019, le titre récolte trois Eisner Awards : meilleure mini-série, meilleur auteur pour Tom King et meilleur artiste pour Mitch Gerads. Même la France, un public d'habitude assez hautain envers les *comics* de super-héros, va s'intéresser à ce récit. L'album édité chez Urban Comics s'offrira, fait assez rare, une nomination dans la sélection officielle du FIBD à Angoulême, et aura droit au premier prix *comics* de l'ACBD. Autant de distinctions qui viennent appuyer, s'il le fallait encore, la place de *Mister Miracle* dans notre sélection.

Arnaud Tomasini



Tom King.

WONDER WOMAN : DEAD EARTH

Un blockbuster d'auteur qui repousse les limites visuelles du super-héros

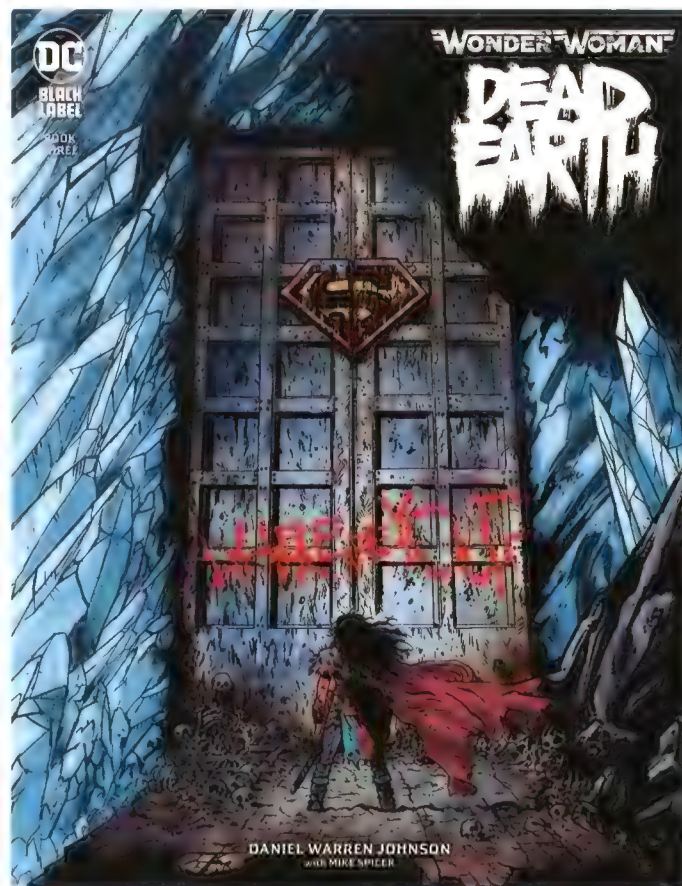
FICHE TECHNIQUE

Scénariste : Daniel Warren Johnson
 Illustrateur : Daniel Warren Johnson
 Coloriste : Daniel Warren Johnson
 Année de la première édition du volume 1 en langue originale : 2020
 Éditeur original : DC Comics

Daniel Warren Johnson est l'une des révélations les plus récentes dans le monde de la bande dessinée américaine. Son style et son dynamisme séduisent de plus en plus, à tel point que les Big Two lui donnent carte blanche pour apporter un point de vue d'auteur sur leurs icônes, comme avec *Wonder Woman: Dead Earth*.

Depuis l'année 2017, l'éditeur DC Comics a ouvert une branche de ses publications, le DC Black Label, qui promet aux auteurs et artistes qui le rejoignent d'avoir carte blanche pour proposer des récits d'auteurs sur les plus grands personnages de la maison d'édition. Au départ, ce sont surtout des projets autour de Batman (et les héros de cet univers) qui ont eu droit à leurs publications, puis Wonder Woman a pu se frayer un chemin dans ce Black Label. En cause, le recrutement d'un auteur et dessinateur hors pair, Daniel Warren Johnson. Le bonhomme, qui a démarré sur internet avec le *webcomics Space Mullet*, s'est très rapidement fait connaître pour sa patte graphique unique, des scènes d'action à la démesure et au cadrage démentiels, et de franches réussites en indépendant chez Image Comics (avec *Extremity* et *Murder Falcon*). C'est donc presque naturellement que DC Comics va lui ouvrir les portes en grand, en lui laissant cette fameuse carte blanche Black Label pour n'importe lesquels de ses héros. C'est vers Wonder Woman que Daniel Warren Johnson se dirigera, avec *Dead Earth*, une mini-série en quatre parties.

Le registre de *Wonder Woman: Dead Earth* se situe dans le post-apocalyptique. Diana Prince se réveille au début de l'aventure, s'extirpant d'un caisson de cryogénisation. Elle ne se rappelle pas ce pour quoi elle était là-dedans et se rend compte très rapidement que la Terre est à présent dévastée. Un paysage aride et ravagé parcouru par de gigantesques monstres. Les super-héros d'autrefois (Batman, Superman) ne sont plus présents, et Wonder Woman va se révéler comme étant le seul espoir pour une humanité désormais déclinante. Le but de Diana est d'accompagner les dernières populations vers l'île de Themyscira, qu'elle suppose être encore un refuge de paix malgré l'état général du monde... sauf qu'arrivée là-bas, elle va se rendre compte que sur l'île du Paradis, les choses ne sont pas non plus comme elle le pensait. Daniel Warren Johnson va ensuite aller de révélation en révélation, pour expliquer ce qui a causé l'apocalypse



sur Terre, et interroger le lien de Wonder Woman à l'humanité. Bien qu'elle se soit toujours montrée protectrice envers les humains, Diana n'en reste pas moins une Amazone, et ses principes vont être mis à rude épreuve dans le récit, qui est à la fois un immense *blockbuster*



touchant de l'héroïne, rappelant aussi la part d'humanité de cette dernière, alors qu'on considère souvent que les héros DC Comics sont trop iconisés ou déifiés pour que le lectorat puisse s'identifier à eux.

Sur le plan graphique, *Dead Earth* est aussi une immense claque visuelle. Le trait de l'artiste est assez particulier, dans la veine des Geoff Darrow, Steve Skroce ou James Stokoe, avec des déformations du trait qui accentuent la force des actions, et surtout une générosité dans le détail qui transforme presque chaque case en œuvre d'art à part entière. Le dessinateur aime à profiter des doubles-pages ou pages pleines pour faire littéralement exploser l'action, et son affection pour les monstres et le gigantisme est mis au service de l'univers DC pour proposer l'un des récits les plus épiques de la décennie passée. Il y a aussi une utilisation des « bruits » (onomatopées) qui fait que lors des combats, on peut entendre les coups que les personnages s'échangent, avec une intensité au final assez rare dans la bande dessinée.

Par toutes ces qualités, *Wonder Woman: Dead Earth* participe à la fois à la renommée du DC Black Label, et permet d'installer Daniel Warren Johnson comme l'un des auteurs/artistes les plus importants de sa génération. Nul doute que l'on continuera de vous en parler pendant encore quelques années, si ce n'est plus.

Arnaud Tomasini

bardé de scènes d'action plus impressionnantes les unes que les autres, et un point de vue d'auteur sur le personnage de Wonder Woman, qui explore ses failles, ses contradictions, et toutes les responsabilités qui peuvent incomber à un personnage aussi puissant.

Daniel Warren Johnson n'oublie en effet jamais d'apporter de la réflexion et un message même au travers de ses récits les plus tonitruants, et *Wonder Woman: Dead Earth* ne fait pas exception. Diana est entourée de personnages (humains, ou parfois

des versions un peu transformées de héros DC Comics bien connus) qui lui permettent d'avoir une progression et un cheminement profonds, et remettent en question son statut de « sauveuse », qui est généralement perçu par le grand public quand on s'intéresse à elle. Ce serait oublier cette formidable contradiction de Wonder Woman, une guerrière (même devenue déesse de la Guerre à un moment) qui œuvre pourtant pour la paix. Une pacifiste qui jouit pourtant d'une puissance destructrice. Daniel Warren Johnson livre avec *Dead Earth* un portrait





100 COMICS

qui ont marqué l'histoire !

Panorama des récits, des genres et des styles graphiques !

Sans prétendre être exhaustif, cet ouvrage propose un panorama de la diversité du comics aussi bien dans ses thèmes que dans ses formats, ses récits et ses univers graphiques.

Car avant qu'ils ne squattent nos écrans de cinéma, de télévision ou nos consoles de jeux, les super-héros, qu'ils soient issus de DC Comics, Marvel ou d'autres éditeurs, sont nés dans les pages des publications anglophones, les fameux *comic books*. Et Batman, Spider-Man ou les X-Men ne sont pas les seuls à représenter cet art narratif aux multiples facettes ! De *Calvin & Hobbes* à *Maus* en passant par *V pour Vendetta*, *The Walking Dead* ou *Black Hole*, ce recueil rassemble 100 comics publiés entre 1966 et aujourd'hui, autant dire un grand tour d'horizon des genres. Rédigée par une équipe d'experts, cette bédéthèque idéale est destinée au novice qui pourra découvrir des comics correspondant à ses goûts, et au connaisseur qui pourra compléter sa collection !

ISBN : 978-2-37697-263-1 • Prix : 35€



ILLUSTRATION DE COUVERTURE : LAURENT LEFEUVRE